SETTEMBRE 1986
L. 6000
COMMODORE TIME
MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE
DIDAMIGA
software news
STAMPANTE MPS 802
finalmente grafica!
MODEM
telecommunications
VIZASTAR
calcolo e gestione
una coppia ideale
SUPERSCRIPT
&
OKIMATE 20
COMMODORE CLUB
quanti in italia?
ANNO I N. 3 SETTEMBRE 86 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70

HARDWARE & SOFTWARE SRL.

presenta:

OFFERTE DEL MESE: COMPUTER AMICO

5% di SCONTO per gli ABBONATI

COMPUTERS

Amiga HR 2900000
Commodore 128 D 1249000
Commodore 128 I 519000
Commodore 64 399000
Commodore 64 II 449000
IBM compatibili da .1990000

DRIVE

Commodore 1541 399000
Commodore 1541 C 449000
Commodore 1571 649000
Drive CBM compatib...349000
MS-DOS 10 mg 1499000
MS-DOS 20 mg 2249000

MONITORS

Commodore 1901 699000
Commodore 1802 599000
Fosfori verdi 64 150000
Fosfori verdi 128 ...190000
Fosfori verdi IBM ...240000

STAMPANTI

Commodore MPS 802 ...499000
MPS 802/mod.803 549000
Commodore MPS 1101 ..549000
Okimate 20 Color 649000
Citizen 120 D 599000
Citizen MSP 15 849000
Star NL-10 599000
Plotter Roland da ..1200000

DISCHETTI

singola faccia-doppia densità 5.25"...............2800
doppia faccia-doppia densità 5.25"...............3900
doppia faccia-doppia densità 3.50"...............8000

ACCESSORI

Koala Pad 149000
Videodigitizer col...199000
Videodigitizer b/n....99000
Videodigitizer Amiga 749000
Sintyvocal 99000
Joystick per CBM da ...9000
Box per dischi 5.25" 10-20-50-80-100 pezzi da 2500
Foradischi Metal 16000
Foradischi Plex 9000
Ribbon inchiostratori 801-802-803-1101-Oki da ...6000
Trattore per Oki 20 ..49000
Penne ottiche da 49000
Modem per telecomunicazioni 300 baud per C-64 ...199000
300 baud per IBM-APPLE-CBM-e altri con telefono 10 Mem 280000
Occhiali antiradiaz...75000
Basi per stampanti ...25000
Copritastiera per 64 .15000
Kit di pulizia per 64 25000
e altri ancora ....

SISTEMI HARDWARE

Fast load tool-kit ...29000
Espansione ES-9 16K ..75000
Speeddos plus 85000
Speeddos plus 128 99000
Isepic cartridge 65000
The Final Cartridge ..99000
The Capture 65000
Hacker 65000
Freeze Frame 85000
Full Speed 99000
High Speed 2016 59000
Hardcopy HR 85000
Prologic Dos 249000
Quickbyte II 249000
Promenade 180000
Promenade + Merlin ..270000
Eprom graf. MPS 802 ..59000
Interfaccia seriali e parallele da 60000
Programmatori di Eprom da 80000
Espansioni RAM 16-32-64 K. da 80000
Schede grafiche per MS-DOS schede espansione e multifunzione da 199000
Schede 80 colonne per C-64 da 90000

software

Oltre 40.000 programmi selezionati in una documentata biblioteca di sistemi.
C-64/128/AMIGA/CPM/MS-DOS.

Abbonamenti !!!
in diverse misure per ogni tipo di esigenza.

COMMODORE

PER ORDINI UTILIZZARE LA CEDOLA O TELEFONARE DIRETTAMENTE AI NUMERI:

02/6705774-6706384-6706006-6706440

(tutti i prezzi sono comprensivi di IVA)

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

DIRETTORE RESPONSABILE
Schirinzi Rocco Luigi

DIREZIONE TECNICA
Schirinzi Donato

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Marazzato Cesarina

REDAZIONE
Gualtieri Alessandro
Schiavon Cesare
Biraghi Alessandro
Pagani Mauro
Ruggi Remo
Riccardi Savitri
Limonta Stefano

INVIATO DALL'ESTERO
Polli Patrizia

TESTI E TRADUZIONI
Maffi Anna Maria

FOTOCOMPOSIZIONE E IMPAGINAZIONE GRAFICA
Schirinzi Donato
Frisia Antonio

FOTOGRAFIA
Schirinzi Rocco Luigi
Frisia Antonio

CONSULENZA TECNICA
Sanvito Fabio

PUBBLICITA' E ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale SCHIRINZI S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384

HARDWARE & SOFTWARE
gentilmente concessi dalla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano

STAMPA E FOTOLITO
Gammacolor S.P.A.
Canzo di Peschiera Borromeo (Milano)

DIFFUSIONE IN ITALIA
Eurostampa S.R.L.
Cso Vittorio Emanuele II n.111 (Torino)

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE
N. 295 del Tribunale di Milano in data 31 maggio 1986.
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

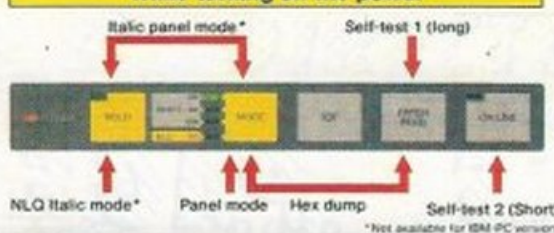
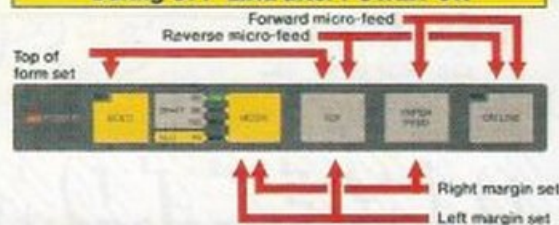
Prezzo della rivista :£ 6.000
Numeri arretrati :£ 9.000
Abbonamento annuo 12 numeri:£ 65.000

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Schirinzi S.R.L. Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano Mediante emissione di assegno bancario o circolare, vaglia postale o telegrafico.

COMMODORE® TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

SOMMARIO:

Sono disponibili molte funzioni supplementari che non appaiono direttamente sul pannello di controllo. Potrete selezionare queste funzioni premendo i tasti appropriati accendendo la stampante, oppure usando contemporaneamente due tasti.
While turning on the power
Italic panel mode*
Self-test 1 (long)
NLQ Italic mode*
Panel mode
Hex dump
Self-test 2 (Short)
*Not available for IBM-PC version
During OFF-LINE after POWER-ON
Forward micro-feed
Reverse micro-feed
Top of form set
Right margin set
Left margin set
Star NL-10
Per informazioni e vendita :
DOMUS HARD. & SOFT. SRL
Tel.02/6705774-6706384-
20124 Milano (ITALY)

DIRECTOR'S PAGE

Eccoci giunti al nostro terzo appuntamento, dopo la breve, ma pur sempre allettante pausa estiva.
Ci ripresentiamo ai nostri lettori con questa rivista che grazie allo sforzo di tutti i nostri collaboratori e al grande aiuto dimostratoci dai nostri già affezionati lettori, prosegue con una veste grafica e un contenuto decisamente migliore dei precedenti.
Alcuni lettori, specialmente gli intenditori della materia, troveranno forse questa rivista alquanto incompleta.
Ma non era nostra intenzione compilare una vera e propria enciclopedia dell'informatica, considerata la massa di letteratura esistente in questo campo, nella quale prevale decisamente la poca serietà e la scarsa preparazione in materia.
Ci è sembrato più importante mettere insieme una raccolta di notizie, alla quale abbiamo aggiunto qualche commento, per indirizzare gli stessi lettori a una scelta precisa e a una più completa informazione.
Speriamo pertanto di essere riusciti a soddisfare almeno in parte i molteplici interrogativi che vi si possono presentare e ci auguriamo di continuare a seguirvi in futuro dandovi sempre una più completa introduzione e informazione nel settore.

DIRECTOR'S PAGE

note redazionali:

Il nostro direttore è un ragazzo che da anni si dedica allo studio della programmazione applicata e alla ricerca di nuovi sistemi per lo sviluppo sia della telematica che dell'informatica.

Il frutto delle sue esperienze e ricerche sono articoli e trattati che costituiscono un modello di lucida divulgazione.

Collaboratore insostituibile di svariate aziende del settore, offre oggi il frutto della sua esperienza, a questa nuova rivista che siamo certi sotto la sua guida diventerà ben presto la più prestigiosa o quantomeno una delle più seguite sul territorio nazionale.

E' da molti anni che il nostro direttore ha trasformato questi punti di arrivo in punti di partenza, questo anche grazie alle sue lunghe permanenze all'estero dove le aziende leader del settore esprimono più ampie e soprattutto diverse possibilità di apprendimento.

Lo staff di COMMODORE TIME ha così voluto esprimere le proprie considerazioni sul direttore, manifestando ai propri lettori l'armonia redazionale indispensabile per il migliore proseguimento della rivista.

INFORMAZIONI TECNICHE

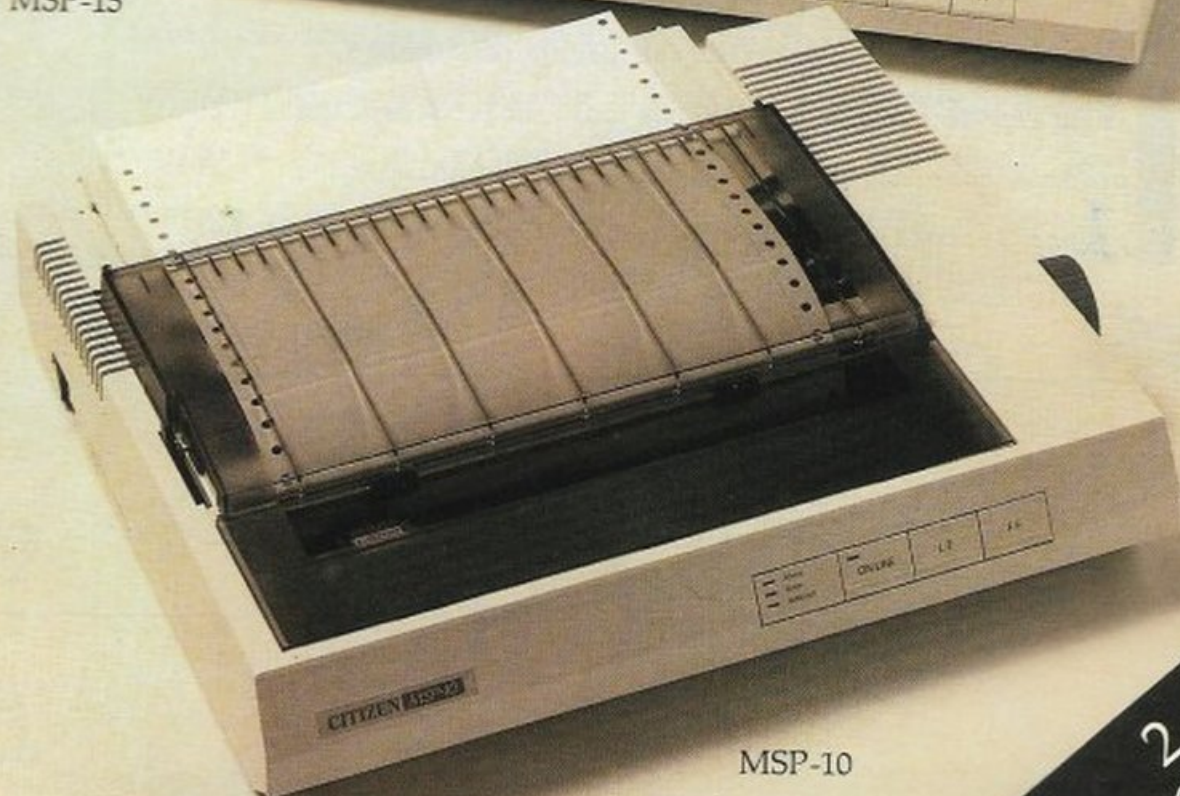
STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-10 ED MSP-15 160/40 cps

Veloce e Flessibile
Elegante e Facile da Usare
Ottimo Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-10 e MSP-15 sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi.
Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Alta Velocita' di Uscita: 160 cps
Eccellente Qualita' Corrispondenza NLQ: 40 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti

MSP-15

MSP-10

2 ANNI DI GARANZIA

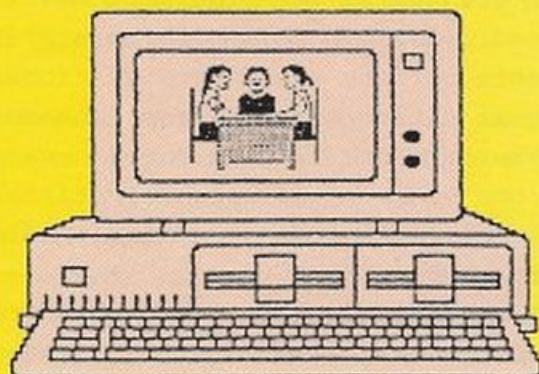
COMMODORE CLUB

...Nella vostra pur riuscita rivista manca uno spazio dedicato ai "Commodor Club" italiani, i quali sono spesso semisconosciuti proprio a causa della noncuranza da parte delle riviste del settore. Speriamo vivamente che 'Commodore Time' metta fine a questa ingiustizia........

Commodor Club Afragola
Il Presidente Massimiliano Afiero

Carissimi amici di Afragola, la vostra lettera ci è giunta particolarmente gradita e proprio a questo proposito vogliamo cogliere l'occasione per esortare tutti i nostri lettori a comunicarci i vari suggerimenti e i loro desideri al fine di rendere 'Commodore Time' una rivista veramente dedicata e realizzata per soddisfare tutte le esigenze dei veri Commodoristi italiani.
Per quanto riguarda un eventuale servizio informativo su i veri Club per Commodore già presenti o in via di realizzazione, avevamo già avuto molte idee in proposito che, ovviamente, non abbiamo potuto inserire nei primi numeri della rivista per comprensibili ragioni tecniche.
Oggi,però siamo in grado di poter destinare uno spazio più che sufficiente per tutti coloro che vorranno informarci e pubblicizzare i vari Club e le associazioni di Commodoristi di tutta Italia, impegnandoci a pubblicare e rendere noti e tutti i dati relativi alle modalità di iscrizione e ai servizi offerti da tali iniziative.
Non esitate quindi a inviare materiale e relative documentazioni che saremo ben lieti di rendere note sulle pagine della vostra rivista "Commodore Time".
Questo mese quindi eccoci giunte interessanti proposte dal COMMODORE CLUB di AFRAGOLA che speriamo diventi un appuntamento irrinunciabile per tutti i computeristi irpini.
Eccovi l'indirizzo completo :

COMMODORE CLUB AFRAGOLA
C/O MASSIMILIANO AFIERO
CORSO ITALIA ISOL. 11 SC. B
80021 AFRAGOLA (NA)

Quota di iscrizione : £ 5.000
Quota mensile : £ 3.000

C 64 O C 128 ? QUESTO E' IL PROBLEMA

Ho appena venduto il mio vecchio Vic 20 e sono indecisa se comprare il fantastico C 128 o il collaudato C 64. Potreste aiutarmi nella scelta ?

Annalisa M. - Bergamo

Cara Annalisa,innanzitutto per potere effettuare una scelta oculata,sarebbe necessario esaminare attentamente le proprie esigenze: per scegliere il giusto Computer ci si dovrebbe domandare lo scopo principale e le applicazioni per le quali vorremmo sfruttare la macchina in questione.

Ad ogni modo,per quanto riguarda questi due stupendi computer,diremo innanzitutto che esiste una differenza sostanziale tra il C128 e il C64.

Il primo è infatti costituito da ben tre differenti calcolatori che sono stati racchiusi in una sola macchina.

Acquistando un C128,si può disporre di un vero C64,compatibile al 100% con tutte le periferiche e il software disponibile sul mercato per questa macchina, e inoltre sarà possibile utilizzare una versione ampliata e potenziata del vecchio 64, nonchè di una speciale configurazione che permetterà al C128 di utilizzare gran parte dei programmi realizzati sotto il marchio CP/M,ovverosia prevalentemente utility e software gestionale.

Quest'ultimo nato in casa Commodore inoltre permette la gestione di una risoluzione video in 80 colonne, utilizzando lo speciale monitor o un compatibile con uscita RGB.

Il CBM 64 dal canto suo, non offre purtroppo tutte queste allettanti e appettitose caratteristiche, limitandosi a rendere utilizzabile la crescente gamma di circa 30.000 programmi che in questi recenti anni sono stati appositamente creati.

La lentezza , però con la quale le varie periferiche dedicate nonchè il Software specifico, vengono presentate sul mercato, fa sì che il nuovo CBM 128 rimanga , al momento, privo di ogni strumento disponibile per sfruttare appieno le sue capacità e potenzialità.

La causa è in gran parte da imputare alla stessa casa madre che sembra temporeggiare,inutilmente, nella presentazione e distribuzione di accessori e software per questa sua ultima creazione.

E' chiaro che pazientando un po' si potrà apprezzare e sfruttare al massimo questo nuovo computer in un prossimo futuro,dimenticandoci completamente il suo predecessore.

A questo punto a te l'ardua sentenza ; resta comunque chiaro il fatto che , se non sei particolarmente interessata a un utilizzo prettamente gestionale e professionale di un computer, il CBM 64 potrebbe senz'altro risolvere tutte le tue esigenze.

In caso contrario,il nuovo modello ti sarebbe davvero utile non solo per svagarti o per giocare.

Un'ultima annotazione va fatta anche a proposito del prezzo del CBM 128 che è particolarmente concorrenziale, di poco superiore a quello del CBM 64.

Un notevole elemento di giudizio, nei riguardi del rapporto prestazioni/prezzo

PROLOGIC DOS SUL C 128 ?

Ho letto l'articolo sul numero I della rivista "COMMODORE TIME" riguardante lo interfaccia PROLOGIC DOS per C64.

Dato che io posseggo un C128 vorrei sapere se è compatibile in ogni sua funzione con questo computer predisposto nel modo 64.

Maurizio S. - Falconara

Appena immesso sul mercato (mi riferisco

a pochi mesi or sono), il Prologic Dos era perfettamente compatibile con il solo CBM 64.

Recentemente però, visto l'apporto indispensabile che questa sofisticata espansione Hardware può fornire e date le numerosissime richieste degli utenti; è stata approntata una versione completa e analoga a quella originaria, perfettamente compatibile anche con il C128.

L'installazione è di entità e durata analoga a quella per il CBM64; da ora in poi, quindi, Prologic Dos anche sul "grande" di casa Commodore.

UN AIUTO DAI LETTORI

Sono un appassionato di computer e leggo molte riviste al riguardo, tra cui anche la vostra.

Direi che la vs rivista è molto interessante per come è strutturata, finalmente una rivista dove non spuntano qua e la' in mezzo ai trafiletti fotografie di vario genere, tranne in casi di stretta relazione con l'articolo, che aumentano si l'estetica della rivista ma d'altra parte rubano spazio all'informazione scritta.

Gli unici appunti da fare a Commodore Time sono : sempre riguardo alle fotografie, è giusto non eccedere come altri, ma almeno nelle pagine delle recensioni, io, oltre alla vs buona descrizione, metterei qualche foto in più delle schermate video, per meglio renderci conto della qualità grafica (come in Zorro e Skyfox nel I Numero della rivista).

Marco G. - Sanremo

Come avrai potuto vedere già dal numero 2 e soprattutto in questo, il numero di immagini relative ai diversi programmi è andato via via aumentando.
Ti ringraziamo comunque, dato che simili critiche ci aiuteranno a rendere questa rivista sempre più gradita ai lettori.

OKIMATE 20

Ho letto con interesse la prova della Okimate 20, io e i miei amici gradiremmo sapere a tale proposito :
la Okimate è compatibile con il C128, totalmente anche in CP/M ?
A pagina 19 (n. I C.T.) scrivete "comunque per i più esigenti vi sono programmi che funzionano selezionando Okimate.....
Cosa vuol dire ? Le istruzioni sono in italiano ? Se la Okimate si collega direttamente al C64 o 128 a che serve l'interfaccia ?
Complimenti siete avviati su una ottima strada ....

Nello S. - Torino

La Okimate 20 è perfettamente funzionante collegata al C128 sia in modo CP/M che in 128, le prove si riferiscono a funzionamento sotto controllo di programmi Basic e in linguaggio macchina per C128, come pure a programmi in modo CP/M.
Per quanto riguarda la richiesta sulla frase a pag. 19, alla domanda posta dal programma su quale stampante è collegata al computer, selezionando l'opzione Okimate si mette in funzione la matrice propria di questa stampante ossia 24 X 24 punti.
Le istruzioni richieste sono solo in inglese, ma comunque facilmente comprensibili.
L'interfaccia dell'Okimate altro non è che una scheda interna alla stampante che ne consente il collegamento a un Commodore 64 o 128, sostituendola è possibile collegare la stampante anche ad altri computer.

Come molti utenti di computer già sapranno la parola MODEM altro non è che un acronimo composto dalle lettere iniziali di Modulator (modulatore) e Demodulator (demodulatore).

In pratica un MODEM altro non è che una interfaccia che, unendo un telefono a un computer, permette agli utenti di elaboratori di trasmettere e/o ricevere dati (anche programmi) da altri computer attraverso le linee telefoniche (dedicate o meno cioè quelli normali che utilizziamo tutti noi oppure delle linee riservate solo ad uno o a pochi utenti).

Fino a qualche anno fa questo tipo di interfaccia era sempre stata appannaggio di utenti di grossi computer sia per i costi elevati dei primi MODEM, sia per le difficoltà che si avevano a reperirli e poi a collegarli al proprio computer.

Inoltre,non lo si può negare, molti utenti vedevano queste interfacce come qualcosa di abbastanza misterioso se non addirittura pericoloso (le persone, quando conoscono poco qualcosa,sono facilmente condizionabili specialmente dai mass-media che,in questo caso, hanno sempre raccontate molte storie circa gli utenti di MODEM).

Fatta questa necessaria premessa veniamo al MODEM della Total Telecommunications.

Questo MODEM è un MODEM standard CCITT v. 21 : questa sigla significa che il MODEM è adatto a trasmettere e/o a ricevere dati via telefono secondo lo standard più utilizzato in Europa,appunto lo standard CCITT V.21, che regolamenta la trasmissione di dati a 300 baud (o bps ovvero bit/secondo).

Già un tale elemento può essere interessante per l'utente che volesse acquistare un MODEM,poichè un MODEM di questo tipo su un CBM64 (o 128) è certamente di uso molto semplice e valido.

Anzitutto da un lato per un Home computer i MODEM Standard CCITT V.21 sono gli unici veramente indispensabili (standard diversi vengono più che altro utilizzati da computer più sofisticati).

Inoltre il fatto di lavorare con un solo standard è senz'altro l' ideale soprattutto per chi è ai primi approcci con i sistemi computerizzati di comunicazione : che un MODEM Multistandard (talora anche 9 o più standard) possa tornare utile in futuro è probabilmente vero,però è anche vero che con tali MODEM vi sono non pochi problemi di utilizzo.

Un altro elemento da tenere presente è la semplicità di collegamento al proprio computer,ed eventualmente, al telefono.

Per quanto riguarda il primo punto questo MODEM è senz'altro l'optimum : esso è collegato al CBM64 semplicemente inserendolo nella userport.

Per collegarlo invece al telefono basta utilizzare i due appositi cavi forniti con il MODEM : le istruzioni (si tratta di solo due manovre) sono chiaramente riportate dal completo manuale che accompagna questo apparecchio.

Le istruzioni spiegano ovviamente anche come fare,una volta realizzati i collegamenti, ad escludere all'occorrenza il modem per usare il telefono normalmente senza dover staccare alcun collegamento.

In ogni caso, al di là dei banali (ma non troppo) problemi di interfacciamento,c'è da tener conto del fatto che un MODEM dedicato come questo ci fa senz'altro risparmiare parecchio non richiedendo, in aggiunta, nessuna interfaccia.

Questo MODEM poi, visto che è direttamente collegato alla userport,risolve il problema di usi particolari del MODEM quali l'Auto Dial e l'Auto Answer (chiamata e risposta automatica) : basta disporre del Software adatto (ad esempio

quello che accompagna il MODEM stesso all'acquisto) ed il gioco è fatto.

Poter disporre di queste due funzioni può certo contribuire all'apertura, per l'utente medio, di nuove prospettive di utilizzo del proprio Home Computer.

Da quanto detto è evidente che tale MODEM, visto che è corredato anche da un completissimo manuale e da un Software che si è rivelato molto valido, è adatto anche e soprattutto agli utenti che vogliono buone prestazioni e facilità d'uso.

Inoltre, e forse questo sarà interessante per molti, il prezzo di questo MODEM è decisamente contenuto : e ciò non si deve credere che vada poi a discapito della qualità.

Infatti le prove da noi svolte, in diverse occasioni, collegandosi sia a banche dati italiane ed estere che con privati, hanno sempre rivelato una buona affidabilità dell'apparecchio.

Il MODEM da noi provato ha insomma superato bene tutte le prove a cui è stato sottoposto; l'importante, va ancora ripetuto, è seguire, almeno all'inizio, con cura le istruzioni del manuale.

Per essere poi ancora più pignoli abbiamo valutato il funzionamento di questo MODEM anche con altri programmi (ad esempio Teleterminal e VIP Terminal) : anche queste prove sono state brillantemente superate.

Tutto ciò dunque può certo rendere questo MODEM valido soprattutto a quanti vo-

gliono aprire nuovi orizzonti alle proprie conoscenze e alla propria esperienza in campo informatico senza volersi sobbarcare spese di un certo peso ed ottenendo ugualmente validi risultati.

Ci sono ancora da dire due cose. Anzitutto, se non riuscirete subito a diventare geni della comunicazione via MODEM non scoraggiatevi : ci vuole sempre anche un minimo di esperienza che va fatta con qualche tentativo.

Inoltre tenete sempre d'occhio la bolletta del telefono : fare esperienza con il MODEM è utile ed interessante, ma ci si può anche dimenticare degli scatti telefonici, soprattutto nel caso di chiamate interurbane ed internazionali (o intercontinentali) quando non si e ancora abbonati a centri di concentrazione delle chiamate.

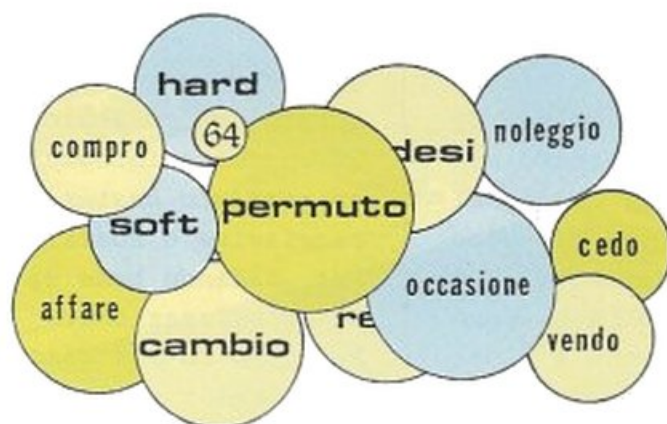
Non è che il MODEM faccia costare di per sè molto le telefonate (il telefono continua a funzionare come quando lo si utilizza per le normali comunicazioni verbali) ,ma sovente, può accadere che l'utente si dimentichi di essere collegato al telefono.

Il software che correda questo interessante MODEM comprende tutte le funzioni normalmente necessarie all'utente : dalle procedure di chiamata e ricezione automatica, alla possibilità di trasmettere e ricevere anche programmi oltre che semplici dati.

. Inoltre è perfettamente possibile il funzionamento manuale come pure il cambio dei parametri di funzionamento.

Il programma comprende inoltre le abituali possibilità di salvare su disco , previa anche un'eventuale modifica,quanto si è ricevuto oppure di stamparlo.

Con tale Software è inoltre possibile automatizzare anche le procedure di risposta alla richiesta di codici da parte delle banche dati (quelle riservate) tramite la cosiddetta procedura di Auto Log on.

ECONOMIC NEWS

Vendo (a £ 800 cadauno + sconti) o scambio oltre 1200 programmi su nastro per C64. Max serietà. Rispondo a tutti.
Prisco Iovanella, via Appia n.239 - 81022- Casagiove - CE -
Tel. 0823/466298 -

Vendo Drive 1541 e stampante MPS803 nuovi con imballo originale e garanzia in bianco a £ 850.000 - non trattabili, solo in blocco.
Guido Cantoni, viale Dante SS/1 - 16039- Sestri Levante GE -
Tel. 0185/ 42889

Per Commodore 64/128 vendesi Cartridge I-sepic con manuale + Software - Copiatore eccezionale e cartridge. Fast/Load + Toolkit - Pulsante Reset .
Roberto Siccardi, via Matteotti 178 -18038 Sanremo - IM -
Tel. 0184/75687 dalle 15.30 alle 18.30.

Contatterei possessori o futuri utenti del Commodore AMIGA per scambio informazioni possibilmente in Piemonte e/o Lombardia.
Giuseppe Coffano, via Flacco 5 - 10024 Moncalieri - To -
Tel. 011/645923

Vendo tavoletta grafica GrafPad II nuova - mai usata -Software sia su cassetta che su disco - Manuale Inglese/Italiano £ 230.000 - Ore serali telefonare a :
Luciano Petino, via Magenta n.7 - 20052 Monza - MI -
039/386065

Commodore 128 . Scambio esperienze, programmi, manuali, listati 128/CP/M. Dispongo numeroso Software nastro/disco, manuali , listati x Atari 800/ 130XL. Rispondo a tutti. Scrivere a :
Scalia Nello - Corso Siracusa 77 - Torino

Compro Software vario per Commodore 64 Cerco stampante Okimate 20. Cambio informazioni per un migliore utilizzo del Modem.
Giorgio Tarantola , via Boccaccio 61 - 20099 Sesto S.Giovanni - MI -
Tel. 02/2489984

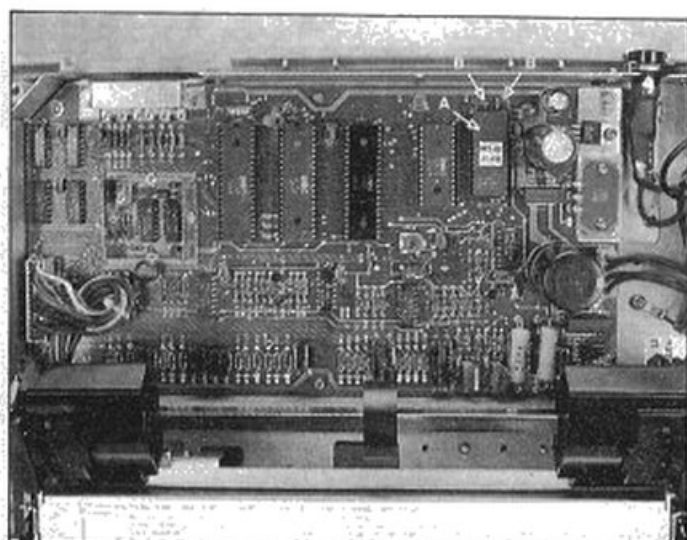
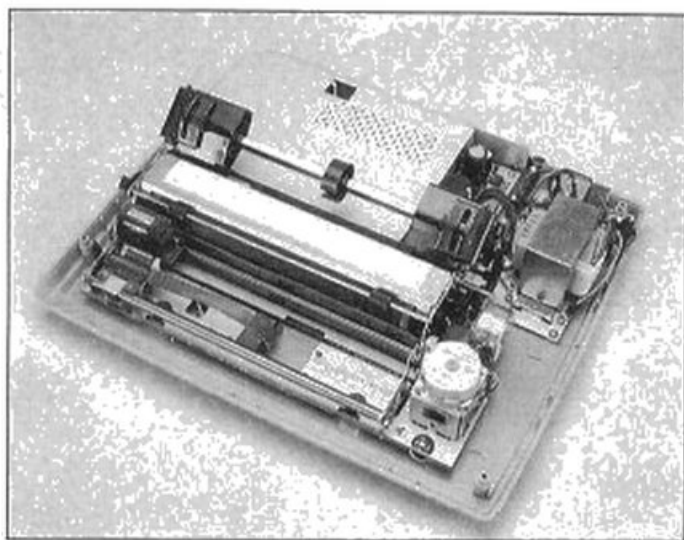
Occasione vendo C64 con registratore e cassette + a scelta copiatore cassetta - disco £ 350.000, più £ 50.000 del copiatore.
Ernesto Sasso, via Mura delle Grazie 15/B 16128 - Genova -
Tel.010/282581

Vendo stampante a Margherita Commodore DPS 1101 bidirezionale, nuova, vinta a un sorteggio, £ 600.000. Garanzia originale da spedire.
Maurizio Piamonti , via S.Giustina n. 30 55100 - Lucca - Tel 0583/56690 h 18/21

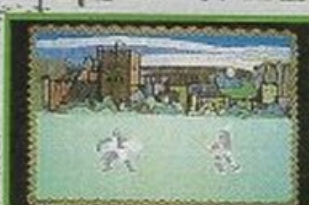
MONTAGGIO .EPROM GRAFICA MPS 802

Se non avete ancora letto l' articolo "MPS 802 GRAFICA" su questo numero di COMMODORE TIME precipitatevici immediatamente;vi spiegherà sicuramente meglio di quanto possa fare io i vantaggi di questa modifica sulla vostra stampante.
Per posizionare la EPROM GRAFICA si deve innanzitutto accedere alla scheda elettrica procedendo nella seguente maniera:
-togliere la manopola di avanzamento carta tirandola verso l'esterno
-togliere le 4 viti di bloccaggio del guscio e sollevare il coperchio
-levare le due viti di bloccaggio della scatola metallica sul retro a sinistra della stampante e sollevarne il coperchio.
Individuare ora il Kernal della stampante siglato 325341.
Potrà trattarsi di una Rom o Prom (integrati con 24 piedini) oppure di una Eprom (integrato con 28 piedini).
Quest'ultima potrà anche essere distinta grazie a un adesivo che ne copre la fessura di cancellazione.
Il suddetto integrato è SEMPRE zoccolato,pertanto basterà sollevarlo con un cacciavite e sostituirlo con quello del Kit, badando bene di rispettare la tacca di polarizzazione.
Nel caso in cui l'integrato sostituito fosse del tipo Rom o Prom (24 piedini)si dovranno effettuare le seguenti modifiche :
-interrompere,tagliandoli,i due ponticelli siglati J1 e J2
-chiudere invece quelli siglati J3 e J4.
Se invece l'integrato in questione è una Eprom non ci sarà bisogno di alcuna modifica.
Dopo aver fissato lo switch in un foro praticato sulla scatolatura esterna, richiudere la stampante e selezionare il modo di funzionamento desiderato, ricordandosi di spegnere la stampante prima di agire sullo switch.

```
CBM   COMMODORE MODEL MPS-802 PRINTER - REV 07c
```

A = Integrato da sostituire - B = Ponticelli da modificare

KNIGHT GAMES

Swordfight 1 | Crossbow | Quarterstaff | Ball & Chain

Archery | Pike Staff | Axe Man | Swordfight 2

COMMODORE 64/128

VOICES FROM WORLD

Nuovo look per il nuovo CBM 64! La Commodore ha infatti appena immesso sul mercato (Italia inclusa) la nuova versione del suo celeberrimo cavallo di battaglia protagonista ormai da molti anni, del mondo degli Home Computer.
Smentite le voci al riguardo di uno speciale tastierino numerico incorporato (Tipo C 128) il nuovo "piccolo" di casa Commodore si presenta "riveduto e corretto" esclusivamente nell'ambito estetico.

La nuova scocca, infatti, si rifà al design avveniristico del C 128, ma con dimensioni più ristrette; di colore beige molto chiaro, essa presenta inoltre la classica tastiera alla quale non è stata apportata nessuna modifica all' infuori della colorazione che, adeguandosi all'insieme del nuovo look, presenta i tasti di un colore bianco, invece del solito marrone scuro.
L'unico difetto riscontrabile in questo insieme di nuove linee estetiche è la mancanza di un tasto di RESET che facilmente si sarebbe potuto inserire nella nuova scocca del computer.
Il prezzo si aggira sulle 470.000 Lire.

Alla "prima" di Biggles, una nuova pellicola britannica dalla quale la Mirrorsoft ha recentemente tratto l'omonimo videogioco, erano presenti, nientepopodimenoche il Principe di Galles e la consorte che hanno voluto così promuovere e pubblicizzare la raccolta nazionale di fondi per i vecchi gloriosi reduci della RAF, rappresentati in celluloide, dall'intrepido protagonista della pellicola cinematografica.

Sempre più attendibili le voci di corridoio che preannunciano una nuova versione del gioco "ROCKY HORROR SHOW" studiata per il CBM 128 !
Si sono già viste in giro, in quel di Londra, delle "snapshot" davvero entusiasmanti dei nuovi e arricchiti schermi di gioco!

La Robtek ha appena sfornato un ottimo e quanto mai promettente SET per la manutenzione completa della vostra unità a dischetti flessibili.
Tutti i disk drive Commodore potranno usufruire quindi, di una serie di indispensabili utility, create per permettere ad ogni singolo utente di risolvere e ovviare a tutti i piccoli problemi relativi ad un uso prolungato dell'unità a dischetti.

Da oggi, disallineamento delle testine, errori di lettura e scrittura e molti tipi di malfunzionamento non richiederanno più l'intervento di un tecnico, ma bensì del "MAGIC DISK KIT" e dell'esauriente e semplice manuale di istruzioni ad esso accluso.

Nel volumetto, infatti, è contenuto un vero "CARNET" di trucchi, consigli e rimedi da mettere in pratica qualora il vostro drive facesse i capricci.

Ben due dischetti costituiscono il supporto magnetico di questa rivoluzionaria "compilation" di "ferri del mestiere" , tra non molto disponibile anche in Italia.

WOW! Ragazzi, reggetevi forte !!Sta per arrivare la versione casalinga di uno dei più incredibili e gettonati arcade del momento.
Si tratta del diabolico GHOST'N'GOBLINS, celeberrimo videogioco di spettri, mostri infernali e cavalieri erranti; pare che la Elite, che ne ha curato la realizzazione, abbia rispettato anche i minimi dettagli della versione da bar, cercando un tipo di impostazione grafica senza precedenti.
Questo nuovo "COIN OP" casalingo sarà disponibile nelle versioni per CBM 64/C128, Spectrum, Amstrad, BBC, C16 e PLUS4 : ne vedremo delle belle !!

MPS 802 *grafica!!*

Ecco finalmente qualcosa che potrà fare contenti i numerosi possessori di una stampante Commodore MPS 802.

Si tratta,in pratica,di un semplice integrato che sostituito alla Eprom originale della suddetta stampante cambia totalmente le prestazioni ottenibili da essa.

A questo punto molti già penseranno che si tratta di fare delle cose complicatissime : niente di più sbagliato poichè la sostituzione da fare alla stampante è estremamente semplice e richiede veramente pochi minuti anche se fatta da chi non è un tecnico.

Del resto poi il piccolo eventuale sacrificio di imparare a montare la Eprom sarà poi ampiamente ripagato da ciò che verrà reso in prestazioni dalla propria MPS802.

Tanto per iniziare dai concetti più semplici la Eprom che verrà ora brevemente descritta trasforma la MPS802 anche in una stampante grafica.

Come infatti ben sanno i possessori di questa stampante essa non è una stampante grafica : permette di stampare testi in modo egregio e di stamparli anche velocemente, ma purtroppo non stampa in grafica.

E' vero che alcuni programmi,pochi per altro, rendono ugualmente possibile tale stampa grafica ma ciò avviene a spese di un incredibile rallentamento della velocità di stampa (con alcuni programmi di stampa grafica per MPS802 normale si arrivano a tempi di oltre 10 minuti per stampare una sola schermata grafica).

Per gli utenti dunque che già possedevano questa stampante fino a questo momento esistevano ben poche alternative : o cambiare stampante prendendone una di testo e grafica che in modo testo fosse però altrettanto valida come la MPS802,o prendere una seconda stampante solo per la grafica (in questo caso senza guardare effettivamente alle prestazioni in modo testo della seconda nuova stampante), oppure rassegnarsi alle lunghe attese ed utilizzare solo quei pochi programmi grafici per la MPS802.

Ora con questa Eprom tutti i problemi sono superati poichè con una sola stampante si ottengono sia elevate prestazioni in modo testo sia ottimi risultati grafici.

Infatti con questa Eprom non si perde affatto il funzionamento normale della MPS802 ,ma più semplicemente, ad esso si aggiunge la possibilità di lavorare a velocità accettabile anche in modo grafico

Questo è possibile grazie ad una Eprom doppia rispetto alla normale montata sulla MPS802 : con un comodo switch si selezionerà poi, a seconda delle esigenze , quale delle due parti utilizzare.

Una tale possibilità è veramente notevole poichè permette,invece di modificare la propria stampante cambiandone le prestazioni, di aggiungerne altre a quelle di base.

In pratica con questa Eprom si lavora in questi termini.

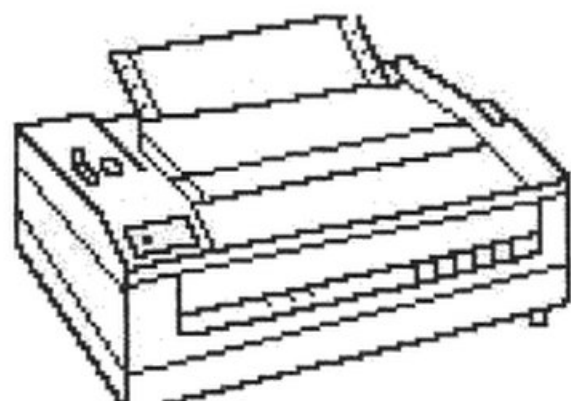
Si dispone anzitutto ancora delle propria MPS802 così come la si è acquistata con i suoi pregi (velocità,bidirezionalità,ascendenti e discendenti con matrice 8X8) ed i suoi difetti.

Agendo poi sullo switch si accede in caso di bisogno, al funzionamento grafico che permette ancora il modo testo ed in più il modo grafico vero.

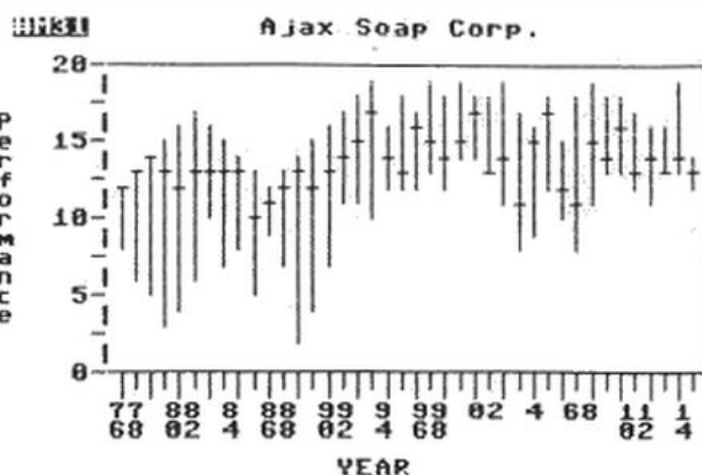
Chiaramente se si usa la stampante in modo testo con lo switch in modo grafico vi sono dei pro e dei contro.

Di base si noterà per esempio che la velocità cala notevolmente, si perde la bidirezionalità, si acquisiscono le lettere accentate e si mantengono sia ascendenti che discendenti.

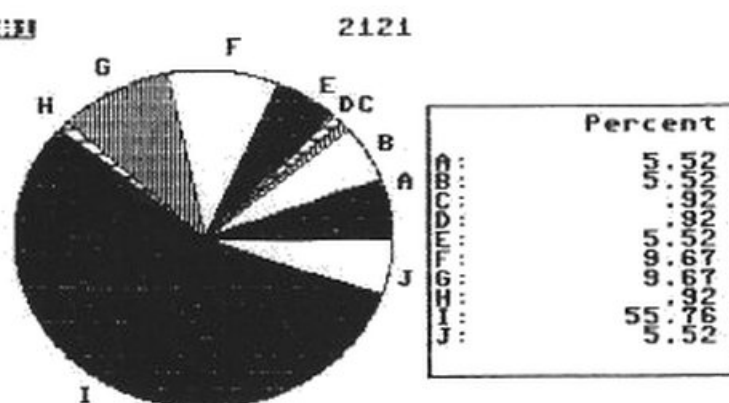
August 1986

SON	MON	DIE	MIT	DON	FRE	SAM
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Printers NEWS

A questo punto vi sarà però la sorpresa del funzionamento grafico che sarà più veloce di quello simulato da alcuni programmi come già detto precedentemente.

Inoltre i risultati, al contrario di quanto dicono alcuni che forse non hanno fatto ben attenzione ai particolari, non sono esattamente sovrapponibili a quelli ottenibili con una delle stampanti grafiche Commodore tradizionali.

COMMODORE TIME

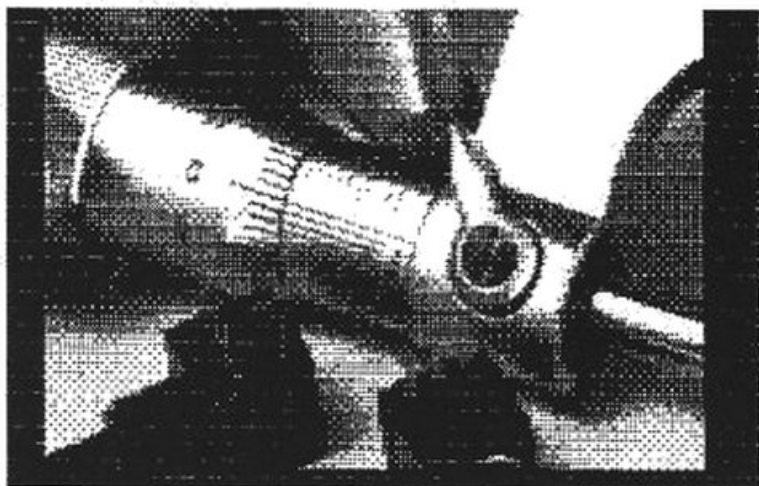
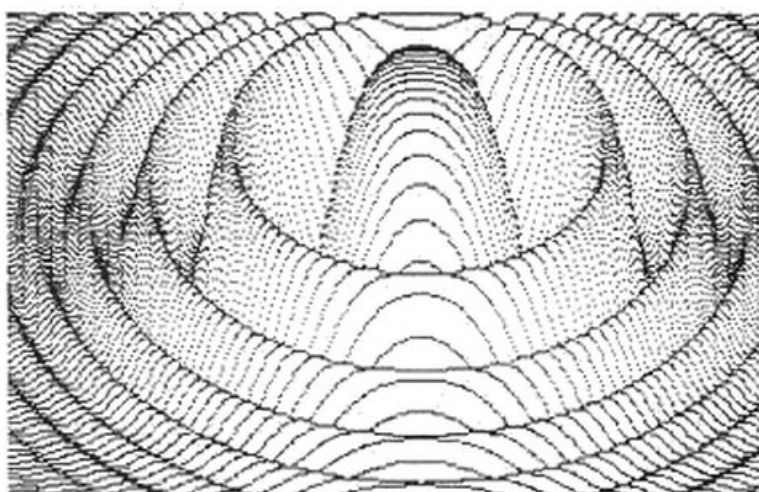
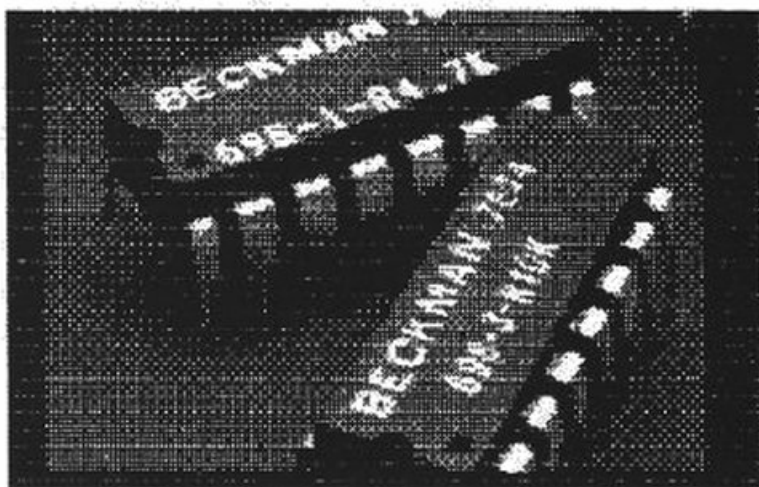
SALUTA

TUTTI I SUOI LETTORI

La MPS802 anche in questo modo di funzionamento sfrutta sempre la sua matrice di 8X8 punti che,per di più,sono quadrati : i risultati finali riescono ad essere qualitativamente elevati come si può vedere anche dagli esempi che raffigurano questo articolo.

Da quanto appena detto ai lettori potrebbe essere venuto un dubbio legittimo : se la MPS802 con la sua Eprom grafica non è esattamente uguale ad una normale stampante grafica Commodore non è nemmeno compatibile con i programmi che di solito funzionano con essa ?

Ebbene, dalle prove da noi effettuate con quasi tutti i programmi che utilizzerebbero una stampante grafica e non la MPS802 tradizionale, sono emersi i seguenti risultati : la Eprom qui discussa rende la MPS802 compatibile con circa il 98% dei programmi che utilizzano una normale stampante grafica (per il 2% di incompatibilità purtroppo non è stato ancora possibile appurare le cause e quindi potrebbe benissimo trattarsi di qualche problema pienamente risolvibile una volta scoperto).

Parlando di percentuali chiaramente vi potrebbero essere dubbi circa la quota a cui si riferiscono tali valori : nelle nostre prove abbiamo utilizzato la Eprom grafica con diverse decine di programmi grafici di tutti i tipi e ci sarebbe piaciuto farvi vedere tutti i risultati ottenuti.

Purtroppo lo spazio non lo consentiva, perciò si è deciso di mostrare solo alcuni dei risultati ottenuti : in ogni caso per i lettori è sempre possibile scriverci per sapere se un certo programma può o meno funzionare con la MPS802, utilizzando la nuova Eprom grafica.

Gli utenti di SUPERSCRIPT della Precision Software (sia della versione per CBM64 sia di quella per C128) avranno certo notato che, alla fine del caricamento del programma e prima di iniziare a scrivere, si deve inserire un disco lavoro che contiene un file DEFAULTS che viene caricato dal computer e che permette, a sua volta, di caricare un secondo file di definizione della stampante.

Orbene il file DEFUALTS contiene tutte le informazioni relative all' area di lavoro ed in più una serie di stringhe di comando che fanno sì che il computer, una volta che le abbia assunte,possa anche eseguire sequenze intere di comandi semplicemente premendo al massimo 3 tasti (RUN/STOP e uno o la massimo altri due tasti).

In tale maniera è possibile evitare errori nella digitazione di alcune sequenze anche lunghe di comandi specialmente se utilizzate frequentemente.

Come si è detto poi il file DEFUALTS carica il file per la definizione della stampante : tale file contiene tutti i codici di controllo della stampante e può essere modificato in modo da poter utilizzare con SUPER - SCRIPT anche stampanti non previsti originariamente.

Così per i possessori della fantastica OKIMATE 20 è possibile ottenere un elevato numero di funzioni semplicemente modificando alcune linee del file che originariamente, nel disco sistema di SUPERSCRIPT, viene definito come CBM MATRICE.

E così facendo (non è affatto complicato) si possono ottenere già dei notevoli risultati (vedere le illustrazioni che accompagnano questo articolo oppure quelle che erano apparse nell'articolo sulla OKIMATE 20 pubblicato sul 1° numero di COMMODORE TIME).

Purtroppo, però almeno per molti, può poi risultare difficile tenere in mente le sequenze esatte per poter selezionare le diverse funzioni di stampa.

Infatti in alcuni casi bisogna rispettare delle gerarchie nei comandi sia quando si inizia un modo di stampa sia quando lo si chiude (Start ed End per intenderci).

Allora può essere utile ridefinirsi anche il file DEFAULTS stabilendo nuove stringhe di comando (è possibile definirne fino a 90 con i tasti normali oppure shiftati).

Se qualcuno dei lettori però trovasse questa operazione troppo complessa vi suggeriamo noi come ridefinire sia il file "defaults" sia il file della stampante che dopo le modifiche verrà però chiamato "okimate 20" (non più "cbm matrice").

Per fare ciò non si deve far altro che caricare dal disco di Superbase prima il file "defaults", modificarlo come mostrato qui di seguito e risalvarlo sui dischi lavoro; poi andrà fatto lo stesso con il file "cbm matrice" solo che prima di risalvarlo sul disco lavoro andrà ridenominato "okimate 20".

File "defaults":

```
⊠lm4:rm76:pl66:ci10:tm0:
        bm6:li6:sp0:of0
⊠eo0:cn:jn
⊠1=/ff5
⊠!=/ff6
⊠2=/fcs
⊠"=/fce
⊠3=/ff3
⊠#=/ff4
⊠4=/fes
⊠$=/fee
⊠5=/ff5/fes
⊠%=/fee/ff6
⊠6=/fcs/fes
⊠&=/fee/fce
⊠7=/ff1
⊠'=/ff2
⊠8=/ff1/fes
⊠(=/fee/ff2
⊠9=/fus
⊠)=/fue
⊠0=/f1
⊠£=/f2
⊠+=/ff5/fus
⊠┼=/fue/ff6
⊠-=/fcs/fus
⊠|=/fue/fce
⊠q=/fus/fes
⊠Q=/fee/fue
```

```
■w=/ff5/fus/fes
■W=/fee/fue/ff6
■e=/fcs/fus/fes
■E=/fee/fue/fce
■r=/ff7
■R=/ff8
■t=/ff7/ff5
■T=/ff6/ff8
■y=/ff7/fcs
■Y=/fce/ff8
■u=/ff7/fes
■U=/fee/ff8
■i=/ff7/ff5/fes
■I=/fee/ff6/ff8
■o=/ff7/fcs/fes
■O=/fee/fce/ff8
■p=/ff7/ff1
■P=/ff2/ff8
■a=/ff7/ff1/fes
■A=/fee/ff2/ff8
■s=/ff7/fus
■S=/fue/ff8
■d=/ff7/ff5/fus
■D=/fue/ff6/ff8
■f=/ff7/fcs/fus
■F=/fue/fce/ff8
■g=/ff7/fus/fes
■G=/fee/fue/ff8
■h=/ff7/ff5/fus/fes
■H=/fee/fue/ff6/ff8
■j=/ff7/fcs/fus/fes
■J=/fee/fue/fce/ff8
■lk:okimate 20
```

File "okimate 20":

```
■cm stampante a matrice di punti okimate 20

■sk5;La tua stampante e' definita come■sk2
OKIMATE 20■sk2
Premere lo spazio per continuare■sk9
■pd
40:   ampiezza testo dello schermo di editazione
4:    numero unita' della stampante 0 per Centronics 2 per RS232 4 per seriale
255:  indirizzo secondario per stampa normale, 255 = nessuno
5:    bit di dati e bit di stop per RS232
6:    baud
1:    parita'
0:    1 se richiesto avanzamento riga 0 se non richiesto
1:    1 se richiesti codici CBM 0 se non richiesti
1:    1 se in "modalita' cursore in basso" 0 se non in questa modalita'
0:    1 se codici Diablo 0 altri codici
0:    1 se codici Spinwriter 0 altri codici
1:    1 se 'espanso attivo' raddoppia il carattere 0 se non raddoppia
0:    1 se la stampante puo' evidenziare ribattendo il carattere 0 se non puo'
0:    1 se la stampante puo' ombreggiare muovendo la testina 1/20" 0 se non puo'
0:    1 se la stampante puo' sottolineare ritornando sui caratteri 0 se non puo'
0:    numero di caratteri supplementari quando il grassetto e' attivo
1:    1 se le seguenti caratteristiche sono indicate in codice CBM
27,67:           sottolineato      attivo
:                grassetto         attivo
:                ombreggiato       attivo
29:              compresso         attivo
14:              espanso           attivo
27,74:           esponente         attivo
27,76:           deponente         attivo
27,68:           sottolineato      disattivo
:                grassetto         disattivo
:                ombreggiato       disattivo
15:              compresso         disattivo (riattiva pica)
129:             espanso           disattivo
27,75:           esponente         disattivo
27,77:           deponente         disattivo
18:              campo invertito   attivo
146:             campo invertito   disattivo
27,69:           data processing (disattiva correspondence quality)
```

```
27,71:          correspondence quality (solo in pica o elite)
28:             elite              attivo
15:             elite              disattivo(riattiva pica)
27,37,71:       italico            attivo
27,37,72:       italico            disattivo
:               caratteristica 9
:               caratteristica 0
:               imposta 8          Caratteri/Pollice
:               imposta 10         Caratteri/Pollice
:               imposta 12         Caratteri/Pollice
:               imposta 15         Caratteri/Pollice
:               imposta 20         Caratteri/Pollice
:               imposta 4          Linee/Pollice
:               imposta 6          Linee/Pollice
:               imposta 8          Linee/Pollice
:               imposta 12         Linee/Pollice
:               sequenza di inizializzazione (carattere utente fino a #)
35: #
36: $
64: @
91: [
92: £
93: ]
94:
219: shift piu'
220: cbm meno
221: shift meno
255: shift freccia in su
```

A questo punto avrete a vostra disposizione tutti i seguenti modi di stampa:

STAMPA IN MODO CORRESPONDENCE QUALITY (LETTER QUALITY):
pica
elite
condensato
pica espanso
elite espanso
condensato espanso
pica negativo
pica espanso negativo
pica sottolineato
elite sottolineato
condensato sottolineato
pica sottolineato espanso
elite sottolineato espanso
condensato sottolineato espanso
pica italico
elite italico
condensato italico
pica italico espanso
elite italico espanso
condensato italico espanso

Superscript OKIMATE 20 Superscript OKIMATE 20

Pica italico negativo
Pica italico espanso negativo
pica italico sottolineato
elite italico sottolineato
condensato italico sottolineato
pica italico sottolineato espanso
elite italico sottolineato espanso
condensato italico sottolineato espanso

STAMPA IN MODO DATA PROCESSING:
pica
elite
pica espanso
elite espanso
Pica negativo
Pica espanso negativo
pica sottolineato
elite sottolineato
pica sottolineato espanso
elite sottolineato espanso
pica italico
elite italico
pica italico espanso
elite italico espanso
Pica italico negativo
Pica italico espanso negativo
pica italico sottolineato
elite italico sottolineato
pica italico sottolineato espanso
elite italico sottolineato espanso

CARATTERI ESPONENTI:esponenti
CARATTERI DEPONENTI:deponenti

Per attivare e disattivare i vari modi di stampa non si dovrà far altro che premere i tasti come riassunto qui di seguito :

	ATTIVARE	DISATTIVARE
elite	Run/Stop 1	Run/Stop SHIFT 1
condensato	Run/Stop 2	Run/Stop SHIFT 2
data processing	Run/Stop 3	Run/Stop SHIFT 3
pica espanso	Run/Stop 4	Run/Stop SHIFT 4
elite espanso	Run/Stop 5	Run/Stop SHIFT 5
condensato espanso	Run/Stop 6	Run/Stop SHIFT 6
pica negativo	Run/Stop 7	Run/Stop SHIFT 7
pica espanso negativo	Run/Stop 8	Run/Stop SHIFT 8
pica sottolineato	Run/Stop 9	Run/Stop SHIFT 9
elite sottolineato	Run/Stop +	Run/Stop SHIFT +
condensato sottolineato	Run/Stop -	Run/Stop SHIFT -
pica sottolineato espanso	Run/Stop q	Run/Stop SHIFT q
elite sottolineato espanso	Run/Stop w	Run/Stop SHIFT w
condensato sottolineato espanso	Run/Stop e	Run/Stop SHIFT e
pica italico	Run/Stop r	Run/Stop SHIFT r
elite italico	Run/Stop t	Run/Stop SHIFT t
condensato italico	Run/Stop y	Run/Stop SHIFT y
pica italico espanso	Run/Stop u	Run/Stop SHIFT u
elite italico espanso	Run/Stop i	Run/Stop SHIFT i
condensato italico espanso	Run/Stop o	Run/Stop SHIFT o
pica italico negativo	Run/Stop p	Run/Stop SHIFT p
pica italico espanso negativo	Run/Stop a	Run/Stop SHIFT a
pica italico sottolineato	Run/Stop s	Run/Stop SHIFT s
elite italico sottolineato	Run/Stop d	Run/Stop SHIFT d
condensato italico sottolineato	Run/Stop f	Run/Stop SHIFT f
pica italico sottolineato espanso	Run/Stop g	Run/Stop SHIFT g
elite italico sottolineato espanso	Run/Stop h	Run/Stop SHIFT h
condensato italico sottolineato espanso	Run/Stop j	Run/Stop SHIFT j
esponenti	Run/Stop 0	
deponenti	Run/Stop £	

Ovviamente questa data non è altro che una delle possibili soluzioni alle esigenze degli utenti e nulla vieta che se ne possano tentare delle altre altrettanto funzionali. Se qualche lettore avesse delle valide proposte alternative ce le comunichi. A risentirci il prossimo numero.

OKIMATE 20

SOFTWARE DICTIONARY

La descrizione di un programma , specialmente per programmi di qualità , è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie :gestionali, utility, grafica, games, strategia e simulazione, adventures etc..

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare,ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive o registratore, stampante, monitor, joystick, pad etc.) affinchè lo eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto : buona lettura !

---

games — GUALTIERI & BIRAGHI

ADVENTURES — SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC & MUSIC — SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI'

Didactics — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

games

Titolo : **HARDBALL**
Editore : Accolade
Configurazione : Disco/Nastro

Contrariamente ad altri sport altrettanto famosi e diffusi, il Baseball vanta origini relativamente recenti.

Si sentì infatti parlare di questo sport,per la prima volta, nel 1846 in un piccolo villaggio del New Jersey.

Da allora le platee di tutto il mondo si sono avvicendate nel seguire questa disciplina agonistica durante la sua evoluzione

Naturalmente con l' avvento del computer e delle cosiddette " macchine pensanti ", il mondo dell'elettronica ha fatto proprie anche le regole e i principi del suddetto sport, ricreando sempre più interessanti simulazioni all'ombra di microchip e supporti magnetici

Negli ultimi tempi infatti, alcune famose Software House hanno proposto alcuni vaghi e pressochè incompleti tentativi fatti in direzione delle simulazioni di Baseball lasciando però i veri appassionati di questo sport un po' a bocca asciutta.

Finalmente la nota Accolade pare proprio avere ricreato la vera quintessenza del Baseball in questo suo nuovo prodotto,destinato a riscuotere larghi consensi tra la vasta schiera di appassionati.

HARDBALL infatti è una buona e quantomai realistica versione del Baseball che unisce ad una impostazione tipicamente Arcade, la componente strategica basata sulla direzione sportiva simulata di una vera compagine di giocatori.

Prima ancora di scendere in campo ed affrontare un avversario umano e computerizzato, HARDBALL vi permetterà di vestire i panni di un vero manager sportivo impegnatissimo nello scoprire nuovi talenti e nuovi potenziali fuoriclasse e nel piazzarli nella giusta dimensione all'interno del proprio team.

Il creatore di HARDBALL Bob Whitehead, ha così ridimensionato totalmente l'impostazione, decisamente troppo semplicistica , che aveva caratterizzato le passate simulazioni di questo sport, coinvolgendo l'abilità e l'attenzione del giocatore non solo a livello del joystick ma anche sul piano strategico ed organizzativo.

HARDBALL si apre infatti con una prima schermata ove, una volta impostato il tipo di competizione (1 o 2 giocatori), il manager di ogni squadra dovrà operare le sue accurate scelte per poter scendere in campo con un team temibile ed affidabile, selezionandone i vari titolari fra una nutritissima schiera di candidati

A questo punto entra in gioco la componente prettamente strategica e tattica che, come nella realtà, costituisce gran parte della complessità e dell'originalità del Baseball.

Si dovranno infatti 'assaggiare' i vari aspiranti giocatori, valutandone e mettendone alla prova i vari talenti, improvvisandosi sagaci ed attenti 'talent scout'.

Numerosi saranno gli errori di valutazione che i giocatori di HARDBALL,più inesperti,potranno commettere durante le prime partite,ma dopo un pò di necessaria pratica, sicuramente si riuscirà a comporre una squadra omogenea comprendente la giusta percentuale di giocatori fuoriclasse, nonchè di insostituibili gregari

Dopo questo primo schermo (il Manager's decision screen) si passa ad iniziare il gioco vero e proprio,impostando le carat-

teristiche peculiari del tiro che il lanciatore della squadra (Pitcher)dovrà effettuare.

L'immagine presentata raffigura uno scorcio del campo di gioco,comprendente il lanciatore,il battitore,nonchè una folla dettagliatissima e multicolore che pare gremire lo stadio sportivo fino all'inverosimile.

Si deve quindi scegliere il tipo di lancio giostrando su otto diverse possibilità : "Fastball!" permetterà un tiro in linea retta e molto veloce, "Fastball" un tiro altrettanto diritto ma meno veloce, "Offspeed" farà seguire alla palla una semplice traiettoria lineare "Curveball" imposterà un tiro curvo che seguirà traiettorie opposte a seconda che il Pichter sia mancino o destro, "Screwball" rispetterà la deviazione relativamente al tipo di lanciatore,"Sinker" farà effettuare una curva verso il basso alla parabola descritta dalla pallina mentre "Slider" farà curvare quest'ultima solo all'ultimo momento .

Come vedete c'è di che scegliere, potendo così cercare di fuorviare o trarre in inganno il battitore (Batter) della squadra avversaria.

Effettuato il tiro,sarà possibile,per entrambe le formazioni, effettuare sostituzioni o cambi di posizione fra le proprie fila, stabilendo tutti i parametri necessari per organizzare offensive e difese degne dei migliori team di tutto il campionato.

Tutto ciò viene gestito direttamente tramite il solo joystick, lasciando una certa libertà al giocatore non più impegolato fra decine e decine di comandi impostabili da tastiera.

Le 4 principali schermate di HARDBALL organizzano l'intera vastità e complessità delle fasi di gioco, semplificandole al massimo e rendendole davvero comprensibili ed apprezzabili nella loro totalità, giostrando tutti i K ram di memoria sull'uso esclusivo del joystick

Tuttavia ciò non toglie niente ad una rappresentazione grafica eccezionale;non più sprites o incerte animazioni, spesso microscopiche,ma delle vere e proprie diapositive dei momenti di gioco, in cui potrete stupire davanti a tanta perfezione ed a una quantità di dettagli e di particolari che sfocia in una risoluzione grafica decisamente meglio di un rispettabile gioco da bar.

Sposando per finire ad un' ottima , completa e mai tediosa simulazione sportiva, la completezza di ogni particolare inerente sia al gioco stesso che a tutti i suoi retroscena tattici e strategici, HARDBALL si rivela una vera e propria chicca, destinata a tutti i veri intenditori.

Questo gioco è forse un tantino selettivo,in quanto si rivolge sopratutto a chi "mastica" pane e Baseball da molto tempo, ma grazie alla sua completezza e alla sua presocchè immediata giocabilità, costituisce un ottimo approccio per tutti i "non addetti ai lavori",dentro i quali si cela forse un Joe di Maggio degli anni '80!

In ultima analisi,tanto per non farvi giocare le prime partite un pò troppo sprovvedutelli,vi posso dire che le vostre decisioni e le vostre scelte, come direttori tecnici (Santo Bearzot ci perdoni!!), dovrebbero tenere conto di Peers,Atkins, Estrada e Tompkins,ottimi ed indiscussi assi della mazza da Baseball!

Detto questo a voi la direzione sportiva e ...a presto in televisione!!!

Titolo : BEACH HEAD 2
Editore : Access
Configurazione : Disco/Nastro

Chi non ricorda l' amata prima versione di questo famoso videogame , nella quale,al comando di un'intera flotta,si doveva espugnare una roccaforte imprendibile situata su un'isoletta irta di postazioni militari e di innumerevoli trabocchetti ?

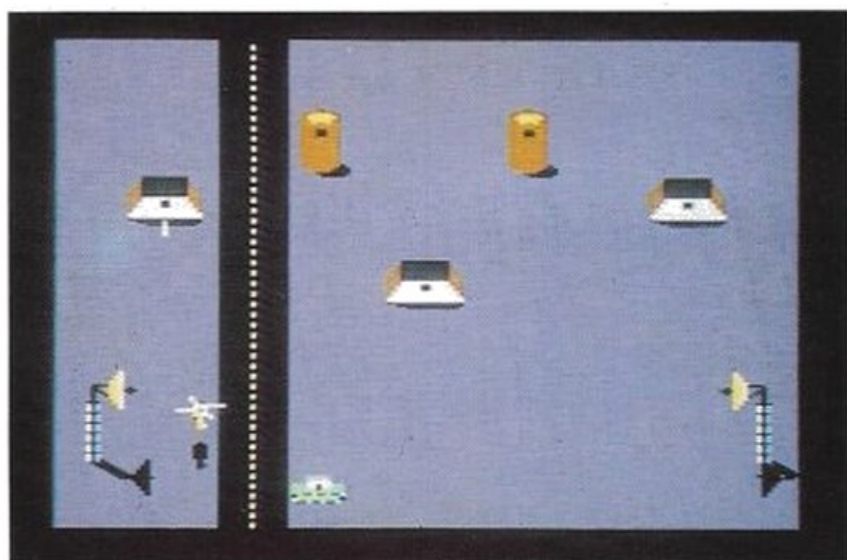
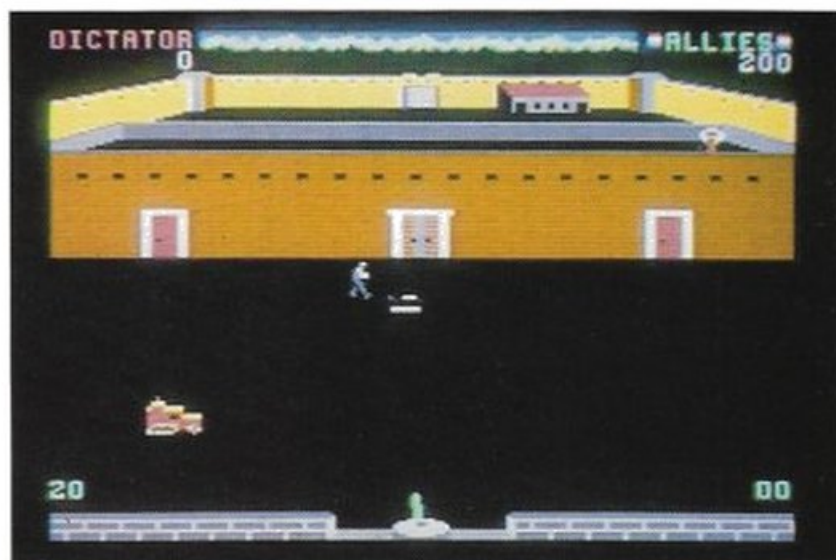
Bene, è giunta l'ora di rispolverare il vostro elmetto, e l'amato fucile e di buttarvi a capofitto nel tentativo di emulare le gesta compiute nel primo episodio di questo gioco, cercando ancora una volta di conquistare e di distruggere l'ultima roccaforte del cattivo di turno, sempre più agguerrito e minaccioso.

Ormai adagiati sugli allori del primo episodio di questa saga computeristica, e sulle mollezze di un'azione scontata, elementare e facilmente giocabile, vi ritroverete a temere seriamente per la vostra pelle, una volta a bordo di un elicottero in procinto di paracadutarvi in prima linea !!

E' proprio questo l'inizio del riuscitissimo gioco BEACH HEAD 2 che è molto migliorato e modificato rispetto al primo episodio.

Vi impegnerà , entusiasmandovi non poco, mentre attaccherete o difenderete le vostre postazioni.

L'originalità infatti di BEACH HEAD 2 sta nel fatto di permettere al giocatore singolo di comandare uno dei due eserciti ed a due giocatori di affrontarsi allo stesso tempo, sullo stesso campo di battaglia, alla testa dei due diversi contingenti armati.

La grafica è veramente entusiasmante e gli effetti sonori sono davvero realistici e coinvolgenti dal momento che, utilizzando uno speciale sintetizzatore vocale, i programmatori di BEACH HEAD 2 vi fanno sentire persino le urla strazianti dei feriti e le grida dei soldati

infuocati dalla battaglia

E' veramente una nuova esperienza di gioco che non può mancare in ogni raccolta che si rispetti, grazie alla fattura veramente ottima di questo videogame.

Distaccandosi , infatti decisamente dal predecessore, BEACH HEAD 2 accontenterà e stupirà anche il giocatore più smaliziato ed esperto, diventando certamente il vostro videogioco preferito per molto tempo.

Un ultimo avvertimento : attenzione a non farvi male durante il combattimento con i coltelli nella parte finale del gioco.

Titolo : **SUPERBOWL**
Editore : Ocean
Configurazione : Disco/Nastro

Dopo i primi timidi ed insicuri passi fatti da alcune famose Software House verso la realizzazione di simulazioni del famoso Football Americano (cfr . Avalon Hill & SSI), la Ocean, restando fedele alle tradizionali ed apprezzate tecniche di programmazione che contraddistinguono tutte le sue produzioni, ha finalmente creato una nuova e completissima versione computerizzata di questo famosissimo sport.

Sebbene in Italia questo tipo di competizione agonistica non abbia ancora riscosso il dovuto e meritato successo è altrettanto vero che la schiera di neofili di questo sport sta infoltendosi sempre di più.

Del resto, chi non si è mai soffermato, rapito ed entusiasmato, davanti al proprio televisore, durante una spettacolare telecronoca di questo incredibile Football Americano ?

Il SUPERBOWL non è altro che la massima competizione alla quale prendono parte le due squadre , che giunte in finale, si disputano il titolo di campione mondiale dell'anno; è uno sport tutto americano, pieno zeppo di colpi di scena, spettacoli, agonismo ed emozione e la Ocean ha fatto di tutto per trasportare e ricreare nell'ambito del programma tutti gli ingredienti di questa miscela davvero esplosiva.

Inutile spiegare le complesse regole di gioco che, non tarderete a comprendere ed assimilare,ammesso che non siate già patiti di questo incredibile sport.

La caratteristica principale di questo gioco è l'estrema originalità e l'incredibile realismo con cui le varie azioni di gioco vi vengono presentate.

Fate pure conto di assistere ad una vera e propria telecronaca in diretta, nell'ambito della quale vi vedrete protagonisti principali, giocando contro il computer o contro un avversario umano.

Lo schermo è infatti suddiviso in due porzioni che assolvono rispettivamente le funzioni di tabellone elettronico per i punteggi e di campo di gioco vero e proprio.

Ma non è finita qui:tutti i pixel dello schermo adibiti a rappresentare il tabellone dei punteggi, si animeranno al termine di ogni azione per ricreare e mostrare a rallentatore tutte le ultime fasi di gioco,presentandovi una visione tridimensionale in primo piano di tutti i giocatori coinvolti nei frenetici e veloci passaggi della palla ovale.

Questa nota originale è davvero indispensabile per dare quel tocco di realismo al gioco, a cui accennavamo prima e per coinvolgere ancora di più il giocatore.

La Ocean, però non ha ancora finito di stupirvi SUPERBOWL infatti offre una vera 'centrale di controllo',all'interno del programma stesso, per organizzare e pianificare tutti gli schemi e le azioni di gioco, proprio come nella realtà.

Sia confrontandovi con il computer, sia sfidando un vostro amico, dovrete sempre organizzare e preparare attentamente le fasi e le azioni di gioco, alla ricerca della strategia vincente.

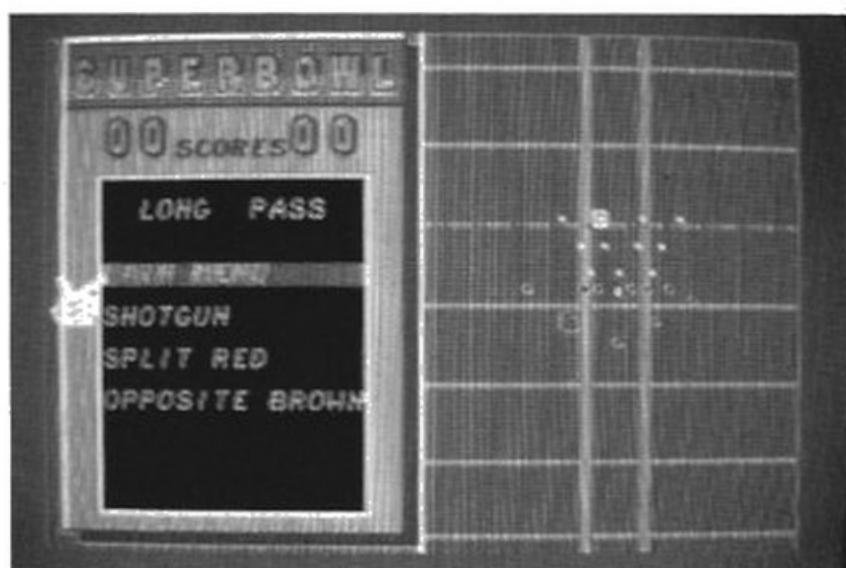
Infatti, il Football Americano,nonostante l'immagine fornitaci dai Mass Media, decisamente stereotipata e chiassosa, è uno sport molto impegnativo non solo dal punto di vi-

sta agonistico e spettacolare.

Si tratta infatti di studiare con attenzione schemi e tattiche di gioco molto complesse, ancor prima di vestire i classici elmetti multicolore e le imponenti e sfavillanti divise di gioco , lasciando ben poco al caso ed all'improvvisazione.

Non si può dire perciò che questo replicante computerizzato dello sport nazionale americano, manchi dei suddetti elementi e delle proprie caratteristiche principali,il tutto corredato ovviamente , di una grafica molto buona e di un commento sonoro adatto all' imponenza e alla spettacolarità del gioco.

Giocando a questo SUPER BOWL si dimenticano le amarezze e le delusioni provate quando, tempo fa, si cercò di imparare e rendere accessibili le prime stentate e complicatissime versioni di questo gioco,apprezzando moltissimo lo sforzo fatto dalla Ocean per realizzare quest'ottimo programma

Al grido di "Go!GO!Dolphins!!" non resta che entrare in campo e prepararsi ad una infuocata ed entusiasmante sfida combattuta sul magico campo di gioco del Los Angeles Forum e .... attenti a non farvi male !

Titolo : **NICK FALDO GOLF**
Editore : Section 8
Configurazione : Disco/Nastro

Decisamente tutta nuova questa recente versione di uno degli sport nazionali dei paesi anglosassoni.

Totalmente innovativa è infatti la realizzazione con cui NICK FALDO GOLF è stato creato e presentato sul mercato mondiale del software per i sistemi Commodore.

Questa versione infatti prevede lo schermo di gioco suddiviso in due aree principali che assolvono al compito di inglobare e definire i vari indicatori di gioco.

Se la parte relativa al terreno vero e proprio non eccelle di certo ne' per l'originalità ne' per una grafica eccezionale , altrettanto non si può dire della porzione di schermo ove è possibile osservare, tra i vari indicatori, il giocatore stesso e l'aiutante , che ad ogni tiro porgerà la mazza desiderata estraendola dalla classica sacca da golf.

Gli indicatori comprendono tutto quanto è strettamente necessario a condurre un buon gioco , a scegliere esattamente la buca, la mazza, la forza con cui eseguire il tiro e la direzione, informando inoltre il giocatore molto dettagliatamente sulle condizioni atmosferiche e soprattutto sulla presenza o meno, di un'imprevedibile e dispettosa brezza che potrebbe compromettere il risultato dei lanci.

La visione che vi viene offerta, l'avrete ormai capito, non è di tipo tridimensionale analoga a quella di Leader Board Golf, ma riesce ad imporsi e soprattutto a riverniciare di nuovo l'intero soggetto, nell'ambito di una realizzazione davvero unica.

Poco importa infatti,se non si può osservare il proprio omino mentre lancia la palla,da un punto di vista decisamente tridimensionale,anche perchè la seconda parte dello schermo di questo Golf permette la visione dell'esatta traettoria della pallina vista dall' alto, senza dar luogo ad illusioni grafiche o a pessime animazioni che non farebbero altro che confondere o fuorviare il giocatore stesso.

Interessante è anche il dispositivo di puntamento per quanto riguarda la scelta della direzione in cui indirizzare il lancio ed è altrettanto apprezzabile anche l'opzione che vi permette in ogni momento di richiamare sullo schermo l'intera piantina del campo da Golf con segnata la vostra attuale posizione.

Tutti i comandi infatti vengono impartiti attraverso il joystick che controlla uno speciale cursore a forma di mano,trasferibile in maniera semplice ed immediata da un capo all'altro della porzione riservata agli indicatori.

Un'altra apprezzabile caratteristica è il consiglio che l'aiutante computerizzato vi darà quando sceglierete le mazze meno opportune,chiedendovi una conferma prima di porgervi la mazza voluta.

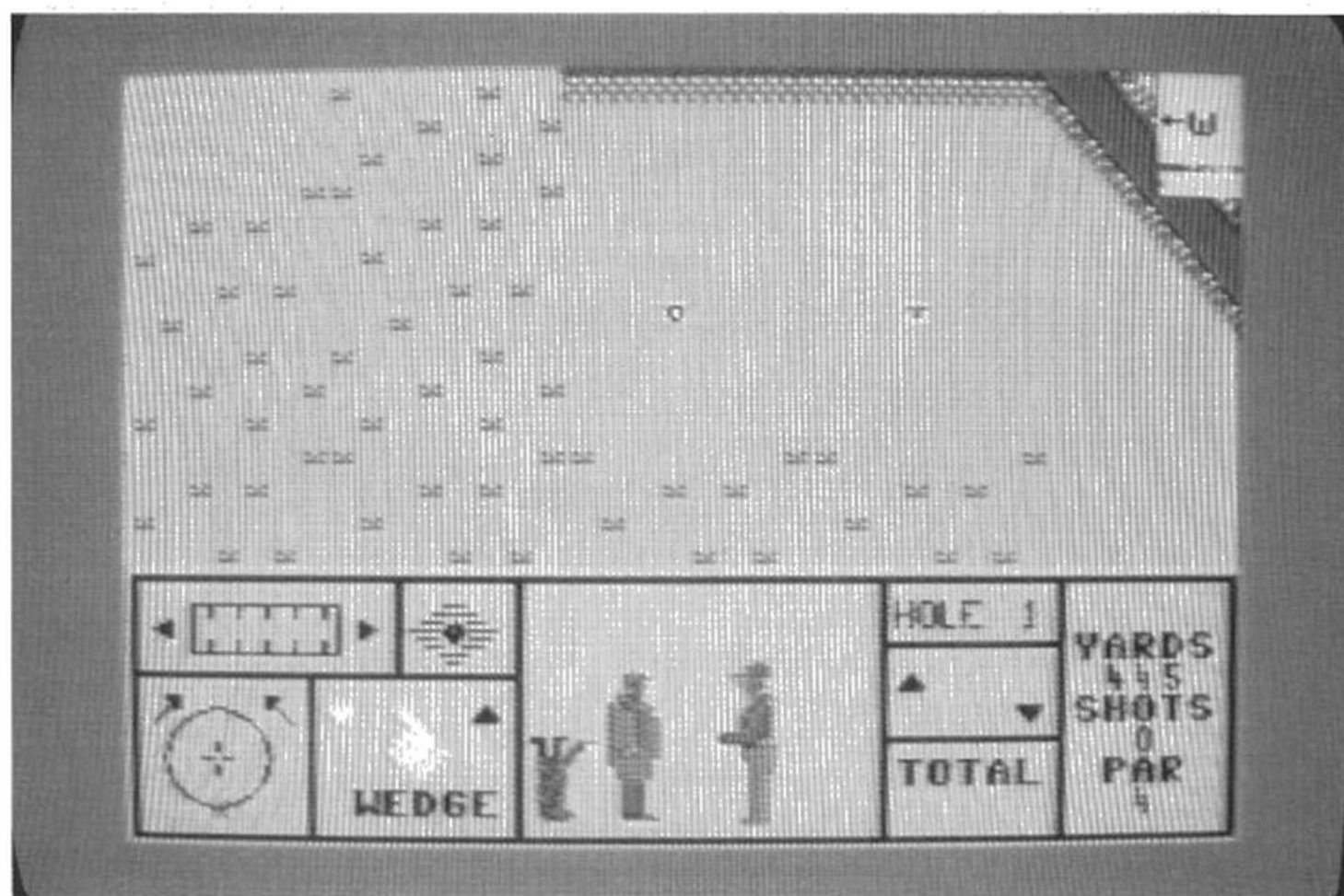
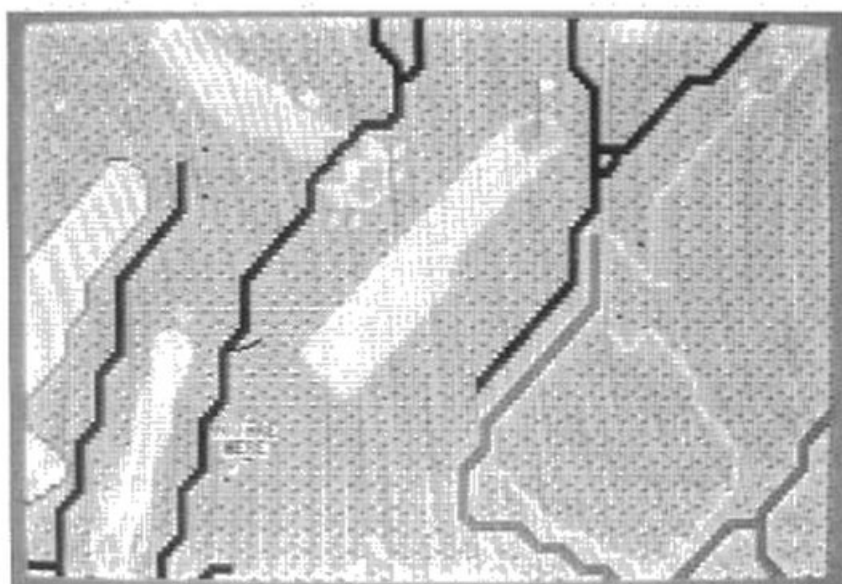
A questo punto anche il giocatore più sprovveduto potrà capire di stare per commettere un errore e sicuramente potrà ravvedersi senza dover sprecare un tiro.

E' possibile inoltre ripetere la stessa buca,allenarsi con percorsi scelti arbitrariamente dal giocatore e selezionare i vari tornei in base a diversi livelli di difficoltà.

Il tutto sempre e sola-

mente maneggiando la leva del joystick, evitando così noiose e complicate manipolazioni da tastiera.

La grafica non è particolarmente esaltante, specie per quel che riguarda la realizzazione del campo di gioco ma si dimostra efficace, essenziale e ben strutturata soprattutto nell'ambito degli indicatori, che assumono così l'immediatezza e la semplicità dovuta.

NICK FALDO GOLF è davvero un bel gioco, all'insegna di una curata e completa versione computerizzata di questo sport e, sfruttando le tecniche di programmazione più sofisticate, riesce a rapire immediatamente l'attenzione del giocatore, senza peraltro costringerlo a passare gran parte del suo tempo su corposi manuali d'istruzioni o tediarlo con lente e mal articolate simulazioni.

Titolo : **KANE**
Editore : Mastertronic
Configurazione : Disco/Nastro

Ancora una volta vi trovate nel selvaggio Far West nei panni di un intrepido cowboy che per dimostrare la propria bravura dovrà superare diverse ardite e perigliose prove d'abilità.

Rifacendosi infatti a un filone già apprezzato nei recenti Outlaws e Gunfight, questo KANE vi ripropone in una chiave decisamente originale e rinnovata tutte le classiche avventurose atmosfere western.

All'inizio infatti dovrete cimentarvi in un difficile quanto anti-ecologico sport, cercando di uccidere il maggior numero di oche selvatiche in volo.

Di seguito dovrete imparare a domare il vostro focoso destriero ed a guidarlo attraverso un assolato deserto disseminato di ostacoli davvero difficili da superare.

Quindi, tanto per non venir meno alla tradizione del filone western che prevede indiavolati duelli con la Colt, dovrete ripulire un intero villaggio da temibili banditi che vi si nascondono, esibendovi in una prova di velocità e di destrezza.

Al termine di questa fase dovrete infine spronare la vostra cavalcatura in una vera corsa mozzafiato all'inseguimento di un treno assaltato dai predoni e lanciato a folle velocità.

Tutto questo vi basta ? Per chi avesse ancora dei dubbi al riguardo, sarà utile dire che KANE è veramente un gioco unico nel suo genere grazie ad alcune caratteristiche particolari che lo rendono originale e mai ripetitivo.

La grafica ad esempio è davvero mozzafiato, decisamente molto simile a quella del celeberrimo Mission Impossible (specie per quanto riguarda l'animazione degli sprites) e tutti gli scenari e i meccanismi di scrolling sono stati davvero realizzati con una lodevole perizia, la colonna sonora e tutti gli effetti speciali di questo KANE sono altrettanto ben riusciti e degni di entrare a far parte di questo insieme di ottimi elementi realizzativi.

Ma non è ancora finita, la vera caratteristica originale di questo gioco è la possibilità di allenarsi nelle diverse fasi di gioco, selezionandole a proprio piacimento e stabilendone il livello di difficoltà.

Ecco quindi che fra tutti i recenti videogiochi imperniati su epiche sparatorie e misteriose esplorazioni degli assolati Canyons, questo KANE si impone immediatamente all'attenzione di ogni giocatore, destandone un vivo ed appassionato interesse.

Già dalla schermata di presentazione, infatti, vi viene subito voglia di provare questa nuova avventura western e di apprezzarne la notevolissima giocabilità e l'ottima realizzazione grafica.

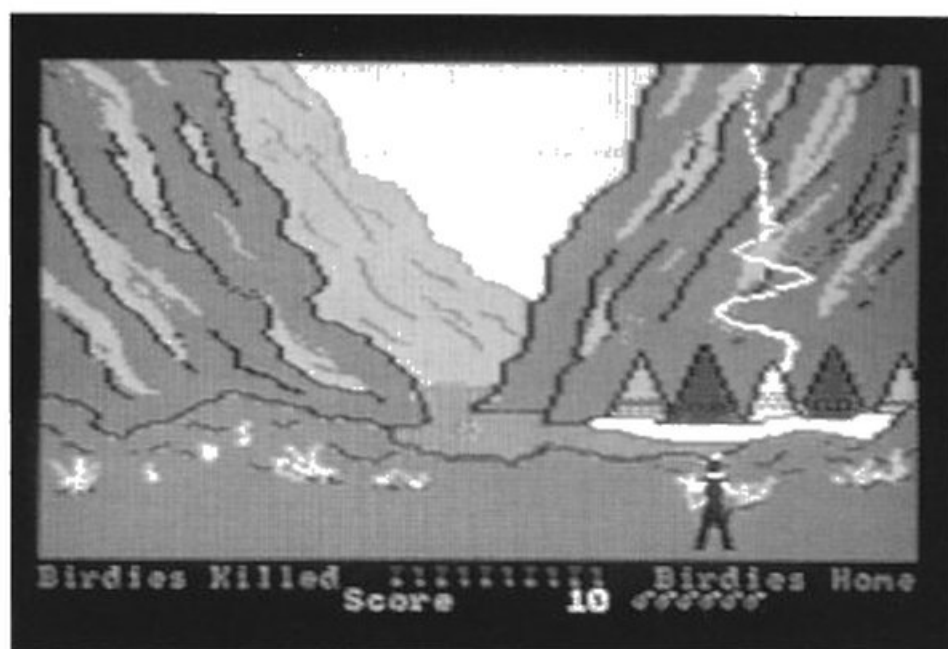
Se poi, non troverete particolari difficoltà a completare il primo schermo, dovrete decisamente ricredervi per quanto riguarda i successivi , che vi impegneranno notevolmente.

La galoppata in sella al vostro destriero, ad esempio, è una delle fasi di gioco più impegnative da portare a termine e, soprattutto, da capire e da imparare.

Parte della difficoltà di questa infatti è dovuta alla realistica e perfetta animazione dei vari sprites che vi rapirà letteralmente, distogliendovi

dal gioco stesso.

Gli indicatori di gioco dal canto loro, sono stati realizzati in maniera davvero comprensibile ed immediata ed anche sotto questo aspetto KANE si rivela un ottimo programma, veloce,giocabile,molto impegnativo ed appassionante.

Gli ingredienti per fare di questo KANE un vero best-seller non mancano di certo e sarete per questo davvero entusiasti di questa nuova ed ottima realizzazione della Mastertronic che,dopo un avvio abbastanza stentato , sta proponendo dei videogame altamente competitivi e di ottima fattura.

Titolo : **LAST V8**
Editore : Mastertronic
Configurazione : Disco/Nastro

'All'ultima V8! All'ultima V8! Tornare immediatamente alla base!

Con queste parole il vostro computer, utilizzando un apprezzabile sintetizzatore vocale, vi introduce a questo nuovo entusiasmante videogioco.

Dopo un tremendo olocausto nucleare, vi trovate a guidare uno degli ultimi,peraltro potentissimi, mezzi scampati alla distruzione ed in grado di stabilire periodici collegamenti e rifornimenti con i vari rifugi atomici anti-radiazioni dove,i superstiti vanno, via via , riorganizzandosi.

Il livello di radiazioni, al di fuori dei rifugi , è del tutto proibitivo per qualsiasi tipo di creatura vivente e perciò la vostra fantascientifica autovettura è dotata di potenti, ma labili schermi anti-radiazioni , per poter permettere una limitata permanenza all'esterno.

La vostra potente V8 , ultimo esemplare di una gloriosa serie, deve cercare di raggiungere al più presto ogni rifugio atomico, onde evitare che l'incessante tempesta radioattiva compia il suo nefasto operato anche sulla sua lucida carrozzeria e sul suo potente motore.

All'inizio di ogni fase di gioco infatti,vi ritroverete all'esterno di una delle basi, e dovrete guidare abilmente la vostra V8 attraverso un vero e proprio dedalo di strade, viottoli e tornanti,gareggiando contro il tempo, per mettervi in salvo al più presto.

Lo schermo è suddiviso in 3 aree principali : la prima è la più importante e rappresenta una perfetta visione dall'alto del tracciato stradale e della vostra vettura,realizzando un ottimo scrolling orizzontale e verticale che conferisce apprezzabili doti di continuità al gioco, durante la guida del veicolo; la seconda zona è riservata ad elaboratissimi e coloratissimi indicatori che controllano la velocità dell'autovettura, il carburante a disposizione, il livello di contaminazione radioattiva della zona che state attraversando, nonchè la potenza dei vostri schermi protettivi.

La terza ed ultima sezione è di tipo dimostrativo ed è del tutto estranea al gioco stesso , in quanto raffigura a lettere cubitali il titolo del gioco ed un ottimo profilo della vostra V8.

Le premesse sono abbastanza allettanti,il gioco è davvero piacevole e coinvolgente,soprattutto grazie alla difficoltà e alla velocità di esecuzione che esso implica.

Innanzitutto spicca , tra le altre caratteristiche, la stupenda grafica che organizza una complessiva veduta d'insieme davvero entusiasmante ed attraente ; la realizzazione di questa ultima ha forse rubato preziosi Kram di memoria ad un soggetto di gioco che si sarebbe potuto comodamente ampliare, rendendolo un po' più vario e versatile.

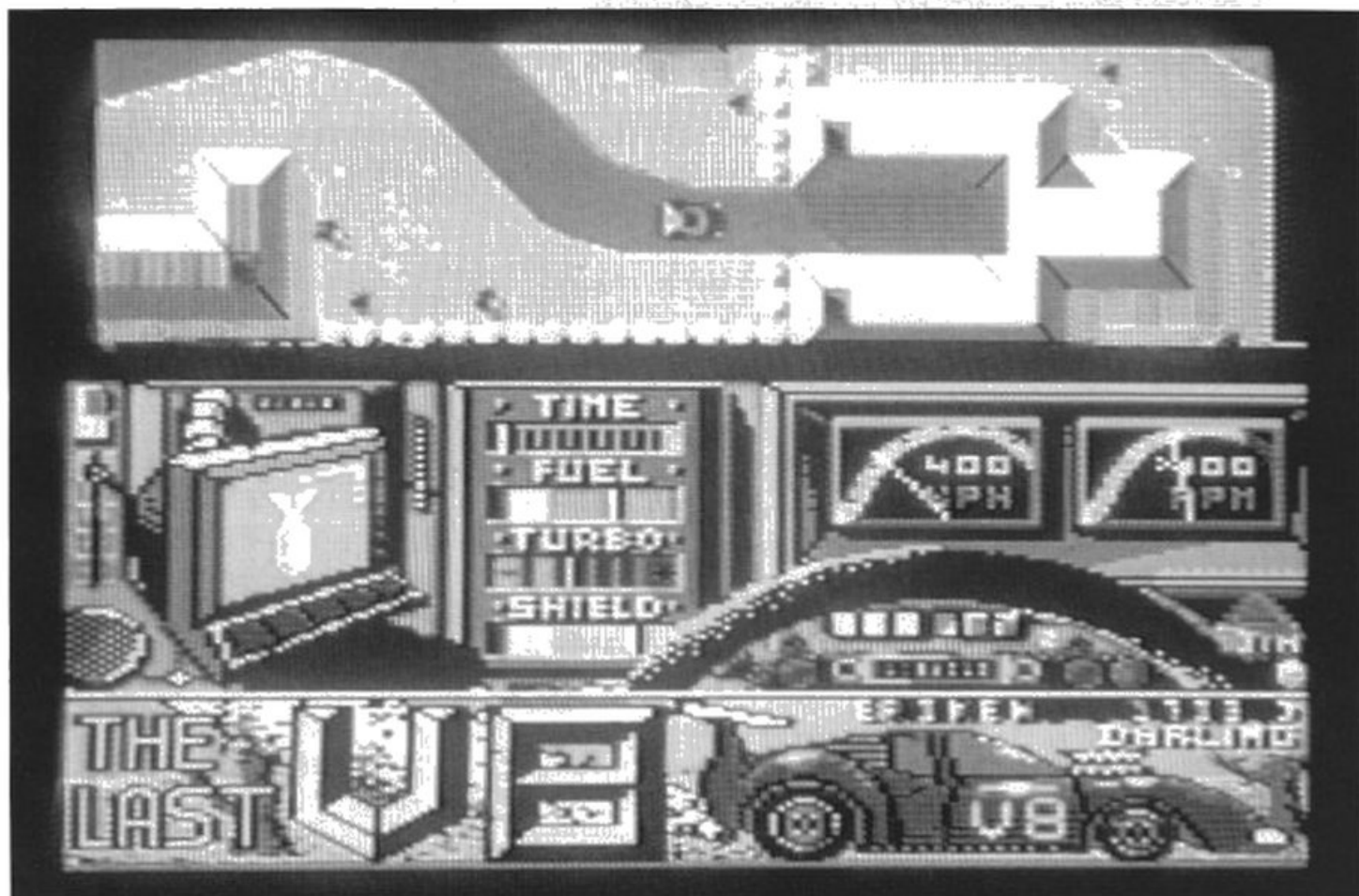
Ad ogni modo THE LAST V8 è un gioco fresco,smagliante e davvero molto apprezzabile che,per una volta, vi fa dimenticare complicati schemi o lunghi manuali di istruzioni, offrendovi una svagata e spensierata occasione di divertimento.

E' molto bella la musica che accompagna incessantemente ogni fase di gioco ed una nota di merito va fatta al riguardo dell'ottimo e par

simonioso utilizzo del sintetizzatore vocale che realizza una coinvolgente e prorompente voce 'fuori campo' che impartisce ordini al conducente della vettura.

E' inoltre da apprezzare notevolmente lo sforzo compiuto dalla Mastertronic per creare un gioco di genere prettamente automobilistico, senza incappare in sfide inevitabili con spericolati assi del volante su infuocati circuiti di Formula 1,gratificando questo collaudato tipo di videogioco di una nuova giovinezza, basata su un nuovo soggetto e su una nuova impostazione.

Tutto quello che dovrete fare pertanto,sarà una furibonda lotta contro il tempo impegnandovi allo spasimo, nel destreggiarvi fra curve incredibili, insidiosi rettilinei ed azzardate gimcane, combattendo una disperata e solitaria lotta contro il tempo.

Dopo le prime ed insipide produzioni, la Mastertronic ha recentemente impegnato a fondo il proprio staff di programmatori,creando ottimi e competitivi videogiochi,apprezzabili sia per l'originalità, sia per la realizzazione.

Titolo : **INFILTRATOR**
Editore : ACE
Configurazione : Disco

Questa volta fate parte dell'esercito americano e siete stati scelti per una delicatissima missione : dovete salvare il mondo messo in pericolo da uno scienziato pazzo.

La vostra missione è divisa in tre fasi.

Nella prima dovete raggiungere, decollando dalla vostra base con un elicottero, la base nemica e fotografare tutti i documenti e piani di guerra.

Nella seconda vi viene ordinato di liberare lo 'sciocco' Doctor Phineas dalla diabolica prigione nemica e di distruggere la centrale di lancio dei missili e tornare alla vostra base.

Ed ora qualche suggerimento.

Nella prima fase i tasti con funzioni speciali sono molteplici :

- B dà corrente agli strumenti
- S inizializza il computer
- I accende gli iniettori
- G arma i cannoni
- R arma i missili a ricerca di calore
- F prepara per l'uso i razzi luminosi
- H inserisce il silenziatore
- * commuta lo schermo in quello dei sistemi di comunicazione
- T porta allo schermo del computer terminal
- + inserisce il turbo
- - disinserisce il turbo

BARRA SPAZIATRICE :

1) disattiva le armi nello schermo principale
2) ritorna allo schermo principale da quello delle comunicazioni
3) ritorna al computer terminal degli schermi della mappa tattica e dello stato dell' elicottero.

Per decollare bisogna sempre seguire la procedura sotto descritta :

A) premere il tasto B per dar corrente agli strumenti
B) accendere gli iniettori premendo il tasto I Il motore non permette alcun movimento fino a che non avrà superato i 2300 giri al minuto
C) tirare la leva del joystick fino a che non sarà scomparsa la propria base e si vedranno i prati e le montagne sullo sfondo
D) premere il pulsante di FUOCO e spingere in avanti la leva del joystick per accelerare

Per abbassarsi bisogna spingere in avanti il joystick, e per decelerare bisogna tirarlo verso di sè tenendo premuto il pulsante del FUOCO.

A questo punto compariranno,uno dopo l'altro , due aerei che vi chiederanno di identificarvi.

La prima parola d'ordine, la più facile, la lascio scoprire a voi , la seconda, molto difficile da identificare, ve la dico : OVERLORD.

Quando compariranno gli aerei fate in modo di trovarvi ad un' altezza di 200/250 piedi, a velocità e direzione costanti.

Giunti alla base nemica dovrete prima trovare e poi fotografare documenti molto importanti.

Nella seconda e terza fase del gioco il joystick vi servirà per muovervi nelle varie direzioni, ed il pulsante di fuoco per usare l'oggetto selezionato.

Premendo la barra spazio accederete ad uno schermo che vi mostrerà ciò che avete con voi : una macchina fotografica , un lasciapassare (che non sempre si rivelerà d'aiuto), delle bombolette e delle granate di gas soporifero, un rivelatore di mine e delle bombe.

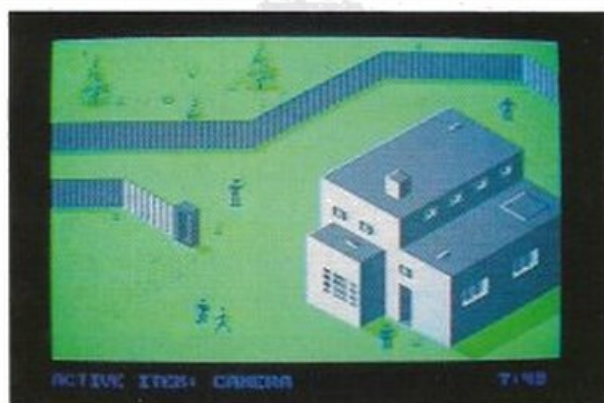
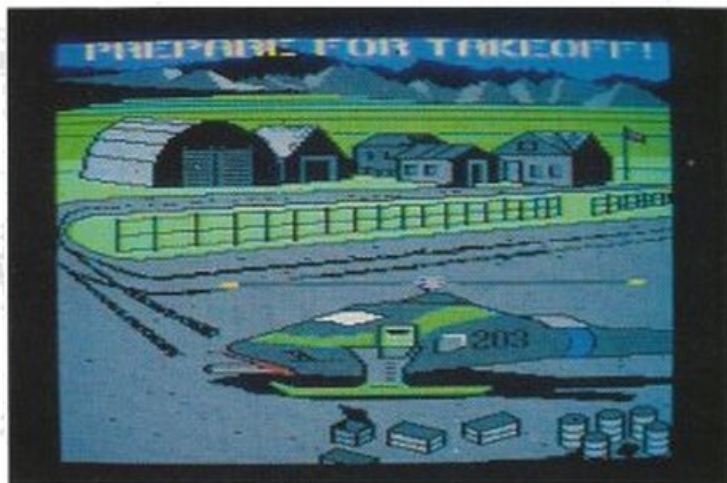
Entrando nelle costruzioni del campo nemico avrete accesso ad innumere

voli stanze .

In queste avvicinatevi sempre ai mobili e spingendo il joystick verso di essi potrete cercare negli scaffali, nei cassetti e negli scatoloni per trovare oggetti che vi potrebbero essere utili.

Dovrete concludere queste due fasi in non più di dieci minuti (il tempo rimasto è visualizzato in basso allo schermo a destra), altrimenti verrete scoperti.

Datevi quindi da fare perchè come dice il vostro comando nei dispacci segreti, 'il destino del mondo intero dipende daì vostro successo' .

games

Titolo : SPELLBOUND
Editore : Mastertronic
Configurazione : Disco/Nastro

Al giorno d'oggi va di moda l'Arcadventure, come insegnano i vicini amici inglesi.

Riscuote cioè, larghi favori e consensi del pubblico un nuovo genere di videogioco che mescola perfettamente l' azione e l'immediatezza, tipica degli Arcade, alla magica e intrigante atmosfera delle Adventure, formando un tutto inscindibile che risulta molto piacevole e interessante da giocare.

E' questo il caso di SPELLBOUND, ultimo nato in casa Mastertronic, dopo i recenti successi di Finder Keepers e Master of Magic.

Si tratta di impersonificare un simpaticissimo cavaliere (con tanto di impeccabile armatura) che deve aiutare un mago pazzerellone e confusionario a far ordine fra le sue pozioni e i suoi incantesimi.

Gimball il mago infatti è rimasto intrappolato in un sortilegio di magia bianca, dopo aver formulato pazzi incantesimi che hanno trasportato numerosi personaggi da fiaba, in un magico castello, prelevandoli dalla loro giusta area spazio/temporale.

Il cavaliere protagonista, dovrà in particolare, dapprima trovare e liberare il mago, dallo strano sortilegio, e poi procedere alla rilocazione degli altri personaggi della vicenda, rispedendoli ai luoghi di origine.

Per fare ciò si dovrà vagare per ben 7 piani della magica fortezza, adoperando nel modo più opportuno tutti gli oggetti che vi si trovano disseminati.

Limitandosi a descrivere questo aspetto della vicenda non si può non considerare la caratteristica spiritosa e davvero divertente che contraddistingue il lavoro eseguito dai programmatori di SPELLBOUND che , stanchi delle solite spade, scudi, frecce e pozioni magiche, hanno letteralmente stipato di sassofoni, sfere di cristallo, riviste, bottiglie multicolore, decine di strampalati oggetti , nonchè di volantini che pubblicizzano le recenti produzioni della stessa Mastertronic.

A voi quindi il compito di scoprire fra questa accozzaglia di stramberie , apparentemente inutili , gli oggetti necessari alla realizzazione e al compimento della vostra avventura. Procedendo nella vicenda, inoltre, si può apprezzare immensamente la tecnica usata per realizzare gli indicatori di gioco di SPELLBOUND :sono state impiegate infatti , innumerevoli "windows", o finestre di lavoro sovrapponibili, che organizzano di volta in volta, la serie di comandi e di istruzioni da impartire all'eroe della storia, attraverso il semplice joystick.

Questo insieme di realizzazioni, costituisce una valida e omogenea gestione dell'intero gioco, eliminando inutili intralci con comandi da tastiera.

Si possono sovrapporre fino a 5 "windows" per descrivere e definire, fase per fase, tutta l'avventura di SPELLBOUND ,ma tutto ciò, non toglie nulla all'estrema immediatezza e velocità del gioco, organizzandosi su animazioni precise e rapide.

Il commento sonoro è decisamente superbo e riempe le fasi di gioco con una magica e intrigante armonia di note, suoni e effetti speciali.

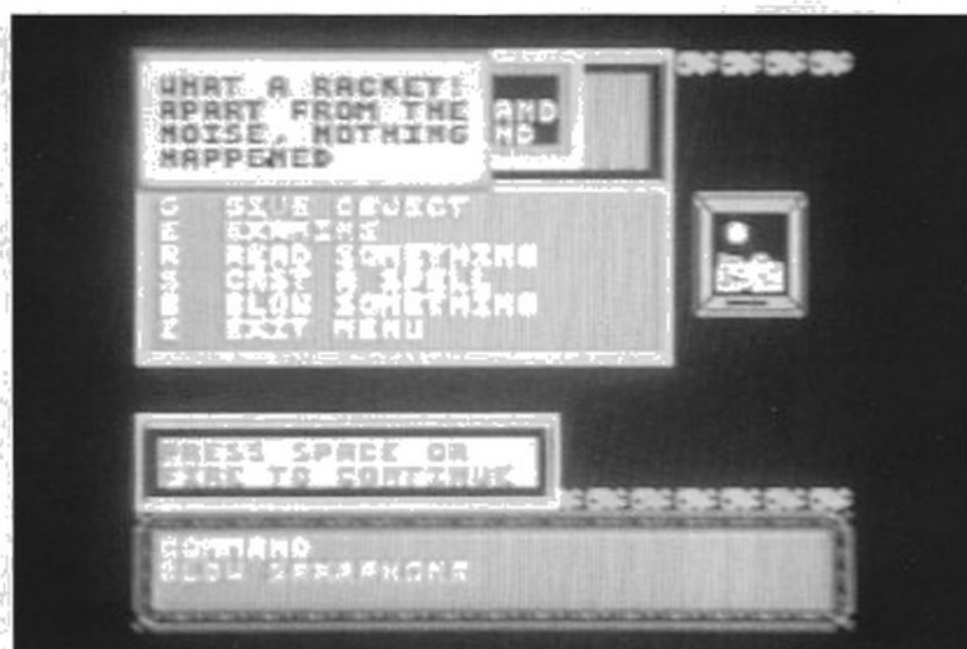
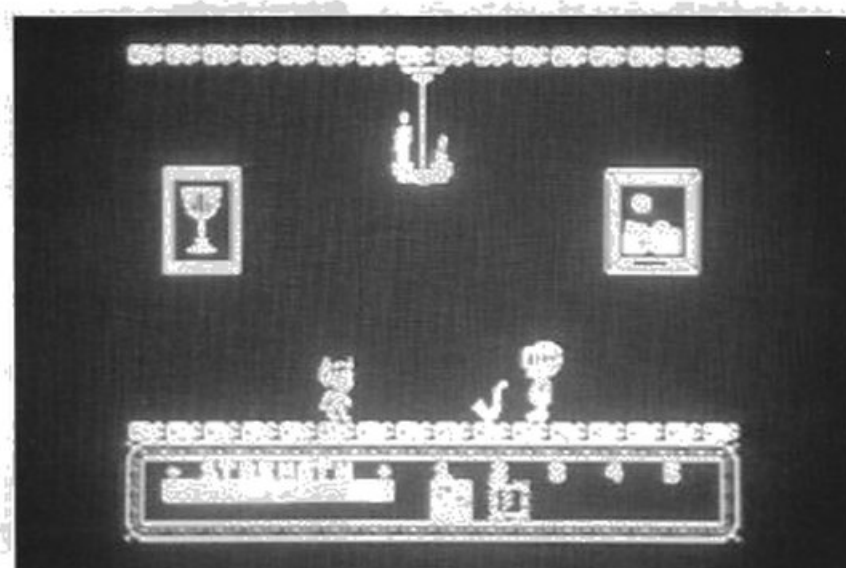
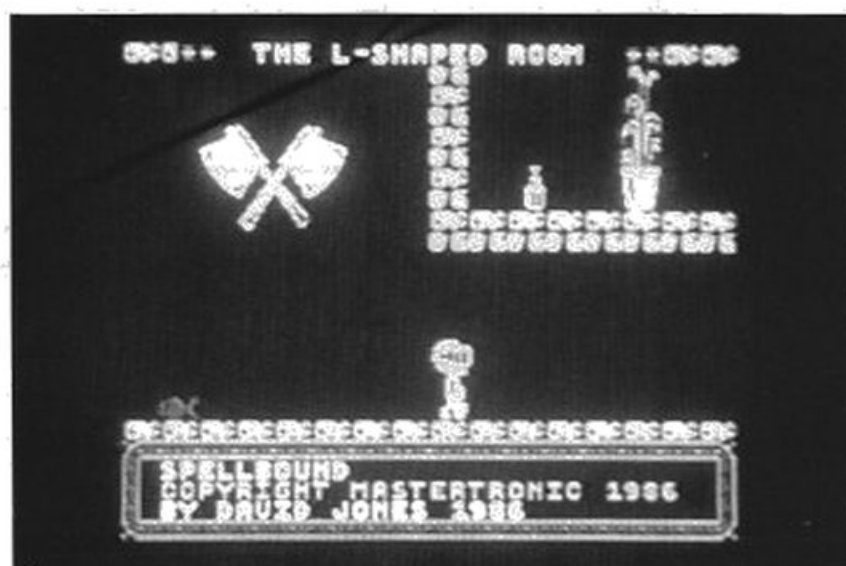
L'insieme di tutte queste ottime caratteristiche non può che sfociare in uno stupendo videogame

ricco di coinvolgimento e di divertimento, fondendo peraltro, i due fortunati soggetti delle citate recenti realizzazioni della Mastertronic.

Per gli amanti di questo genere infatti, vi sono stanze, piattaforme, trabocchetti e ascensori a iosa, più mille diavolerie che rendono il programma sempre più appassionante e spettacolare.

Guarda caso SPELLBOUND, in inglese, significa 'stregato', come sicuramente lo saranno i giocatori, data la grandiosità di questo programma.

La Mastertronic dunque, dimostra di saper realizzare programmi, davvero alla grande, facendo di una grafica eccezionale e di un soggetto travolgente, gli ingredienti essenziali di questo suo nuovo prodotto.

games

Titolo : DESERT FOX
Editore : Sidney
Configurazione : Disco/Nastro

" Rommel a tutte le divisioni Panzer : espugnare e conquistare Tobruk ! "

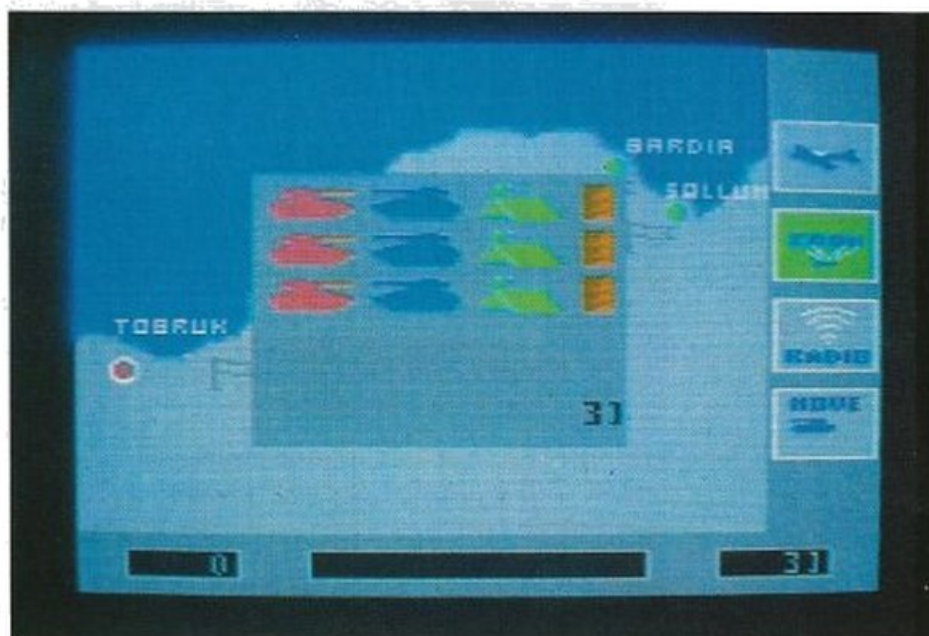
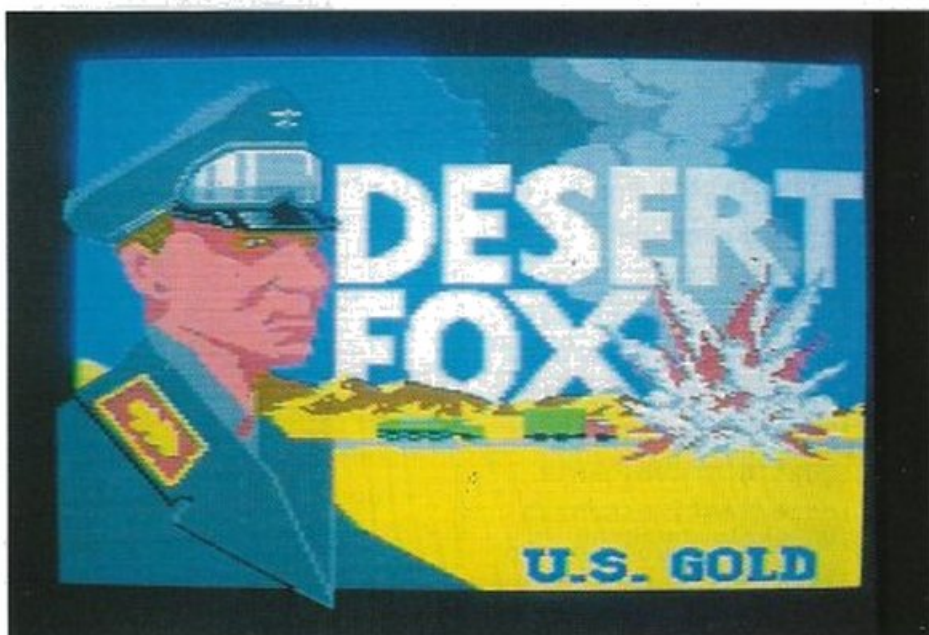
Questo potrebbe essere uno dei presupposti su cui basare un ipotetico prologo a DESERT FOX, una avanzata e particolare simulazione di guerra che risale alla campagna d'Africa del 1942.

A questo punto chi disdegna le simulazioni ed i giochi di strategia,war games compresi , avrà già storto il naso, ma sicuramente DESERT FOX gli farà cambiare presto opinione.

Vi trovate infatti davanti ad una simulazione che si avvale di molti e soddisfacenti schemi classici di uno 'Shoot'em up' tralasciando quasi completamente la parte organizzativa, logistica e strategica.

Chi vuole quindi buttarsi a capofitto in battaglie epiche contro panzer nazisti,attacchi di temibili Stukas, avventure in campi minati ed assalti a convogli militari, troverà in questo programma pane per i suoi denti.

Analogamente chi preferirà in prima istanza,pianificare e progettare a tavolino le proprie incursioni militari ai danni delle forze dell'Asse, potrà farlo selezionando le varie opzioni che il gioco permette.

E' infatti possibile cimentarsi in vere e proprie campagne militari sempre più impegnative e difficili, o semplicemente affrontare il nemico in brevi scontri che potranno servire anche come allenamento per future battaglie.

Il gioco è di tipo multischermo,molto simile come impostazione al celeberrimo Beach Head, si avvale di una splendida grafica e di effetti sonori speciali che comprendono un sintetizzatore vocale che vi farà "sentire" la vera e viva voce del nemico !

Il generale Rommel impartirà personalmente ordini alle proprie truppe, che , tramite le vostre potenti ed indiscrete apparecchiature,potrete captare ed interpretare a vostro vantaggio.

La cartina dettagliata del Nord Africa si avvale anche di 'Finestre' grafiche per informare in maniera immediata ed intelleggibile al riguardo degli spostamenti di truppe e dei contingenti militari posti nei vari presidi strategici.

Ecco quindi un buon videogame che accomuna 5 diversi giochi di abilità e di prontezza di riflessi ad altrettante simulazioni che richiedono una maggiore partecipazione a livello strategico ed organizzativo da parte del giocatore.

Grazie però all'immediatezza della parte strategica, questo gioco non risulta noioso o particolarmente lento a dispetto di quanti vorrebbero tutti i vari Wargames prolissi,impegnativi e molto complicati.

L'ultima nota va fatta al riguardo della possibilità di effettuare ricognizioni aeree su tutto lo scenario di battaglia, cosa che risulta molto utile al fine di organizzare le proprie offensive.

Titolo : **FLOYD THE DROID**
Editore : Radarsoft
Configurazione : Disco/Nastro

Esaurito il filone dei giochi spaziali, di quelli ambientati su pianeti lontani, e dei giochi più nostrani, tratti da serials televisivi, da pellicole cinematografiche o da spunti decisamente più casalinghi, la Radarsoft ha pensato bene di ambientare questo nuovo ed originalissimo videogioco nella intricatissima rete di fognature di ben sei tra le più importanti capitali del mondo.

Si, di fogne si tratta, avete capito bene!

Ma non preoccupatevi, giocando a FLOYD THE DROID non vi sporcherete neanche la punta delle vostre scarpe perchè oltre ad avere a che fare con una simulazione (e ci mancherebbe altro!), governerete un simpaticissimo e pulitissimo robot che provvederà, previo vostro espresso ordine, a ripulire e mantenere sfavillanti ed impeccabili le fognature alle quali verrete assegnati.

Anche per chi soffre di claustrofobia non vi saranno particolari problemi : la grafica tridimensionale di questo gioco permette infatti una visione spaziosa e molto dettagliata del tratto di tubazione in cui si trova il vostro aiutante computerizzato, realizzando con speciali effetti di trasparenza l'intero insieme della schermata.

Vi parrà quindi una vera e propria scampagnata all'aperto questa esplorazione all'interno delle fognature.

Non lasciatevi trarre in inganno però dall'apparente immediatezza e semplicità del soggetto: questo è un videogioco davvero complesso che richiede una conoscenza dettagliatissima di tutte le tecniche di programmazione della vostra unità IDPR, ovverosia del vostro robot radiocomandabile attraverso vari menù ad icone.

Floyd, il droide in questione, va infatti istruito ed attrezzato attentamente onde evitare clamorosi insuccessi e dannosi incidenti all'interno delle tubature, dove da solo si troverà faccia a faccia con 'lo sporco più sporco' e con una fauna decisamente poco raccomandabile e socievole.

Le fogne di Londra, ad esempio, oltre a necessitare di una notevole opera di manutenzione e di pulizia, devono anche essere disinfestate da ratti un pò cresciuti, da coccodrilli famelici e da pericolosi mariuoli che si nascondono in esse.

Il vostro fac-totum cibernetico quindi dovrà essere attrezzato e modificato all'occorrenza per fronteggiare queste insidie e per svolgere i compiti assegnatigli.

A questo proposito, rifacendosi ai famosi menù ad icone di Shadowfire, questo programma vi mette a disposizione una vera e propria officina specializzata dove potrete organizzare e, all'occorrenza ricostruire pezzo per pezzo, il caro Floyd.

La grafica e la versatilità di queste schermate sono davvero il punto forte di questo programma.

Per chi ha letto la famosa saga di racconti sui Robot, scritta da Isaac Asimov, questo FLOYD THE DROID rappresenterà senza altro una piacevolissima occasione per vivere in prima persona un'avventura tutta cibernetica, nella quale potrete emulare le gesta dei vari programmatori che, come nelle suddette novelle, avranno a che fare con un sofisticatissimo droide da perfezionare e collaudare.

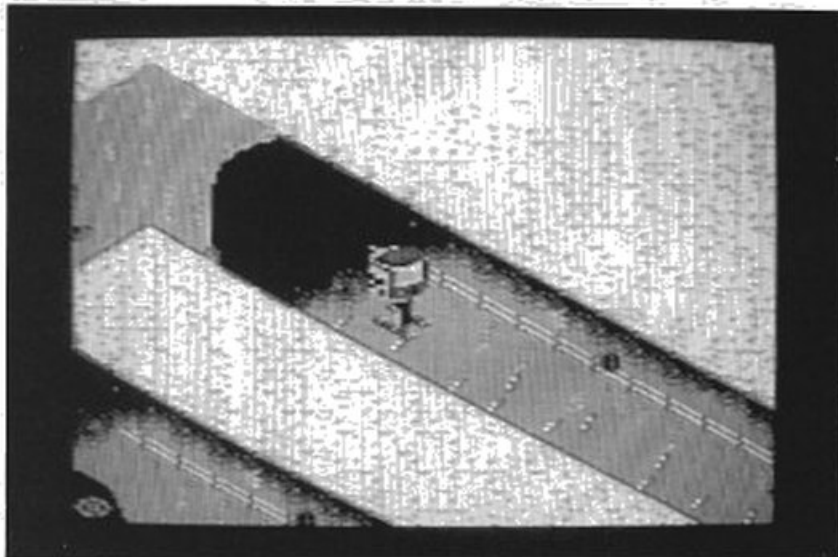
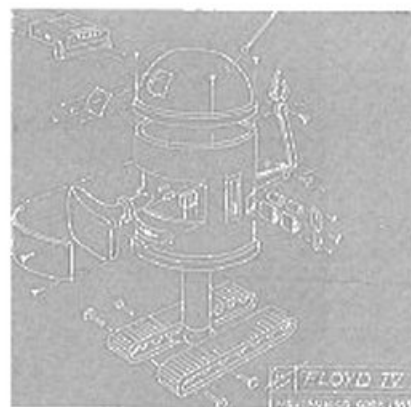
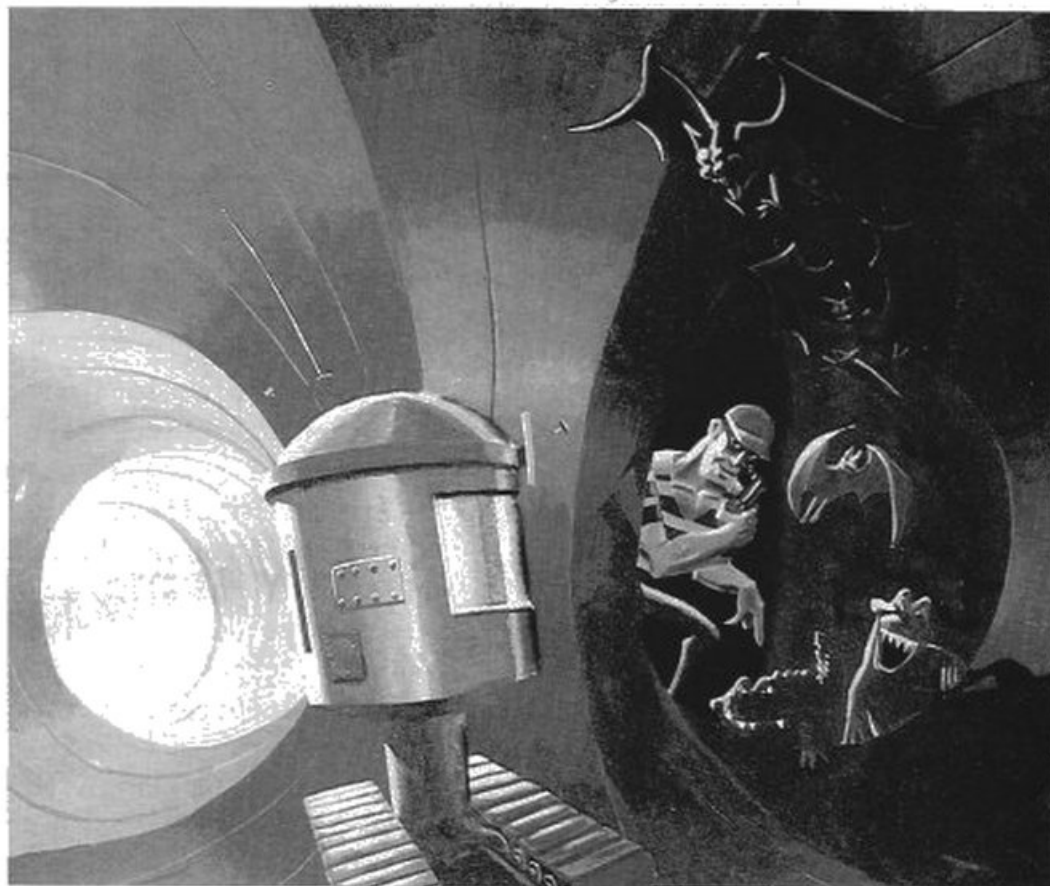
Fatto questo, dovrete

organizzare gli spostamenti del vostro 'testa di latta' , attraverso i bui ed umidi cunicoli delle fognature,destreggiandovi a ripulirle da ogni rifiuto.

Alcune delle caratteristiche più divertenti di questo gioco sono la presenza di ben 500 schermi differenti,l'ottima grafica che permetterà inoltre una visione a 360 gradi alla telecamera installata sul robot,la possibilità di organizzare il gioco con le suddette e molto apprezzate icone e,non per ultima, l'ottima ed originale animazione di cui si avvale l'intera popolazione delle reti fognarie.

Inutile perciò parlare ulteriormente della grafica e degli effetti sonori di quest'ottimo programma che si rivelano entusiasmanti e realizzati con una perizia davvero unica.

FLOYD THE DROID è un gioco molto coinvolgente e divertente che si può facilmente paragonare ad una versione migliorata e riveduta di Mission Impossible, mantenendo peraltro un elevato contenuto di originalità e di grande giocabilità.

Un gioco come questo , non lo si vedeva da tempo sul mercato mondiale del Software per Home Computer!

Titolo : SPACE DOUBT
Editore : CRL
Configurazione : Disco/Nastro

Ecco un gioco davvero simpatico e realizzato alla insegna della giocabilità e della semplicità di utilizzo.

Ammiccando sfacciatamente a qualche fumetto Disnenyano, SPACE DOUBT utilizza sprites e scenari degni di qualsiasi serial televisivo di cartoni animati, riuscendo ad interessare e coinvolgere anche il più smaliziato videogiocatore.

Niente più 'omini' o astronavi ,ma dei buffi e simpaticissimi mostriciatoli che ricordano tanto i Marshmallow Monster di Ghostbusters, ovverosia quelle dolci e golose caramelle morbidissime di cui qualcuno di voi avrà certo fatto indigestione durante l'infanzia .

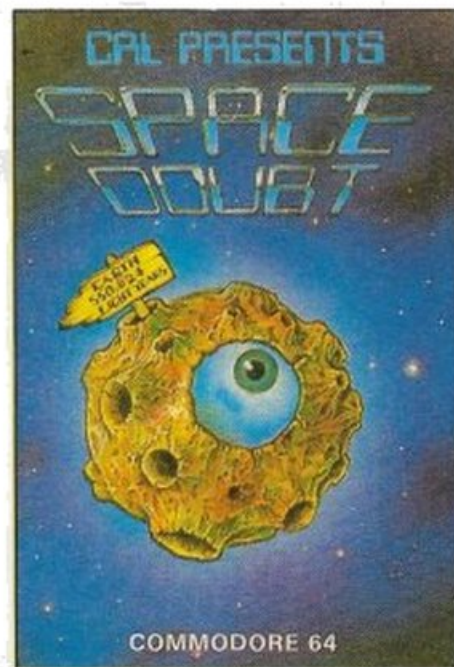
Cercate subito di eliminare le tentazioni della gola e buttatevi a capofitto nella difesa del vostro cargo spaziale che , durante la peregrinazione attraverso gli spazi profondi, è stato assalito da orde di famelici e furibondi alieni.

La vostra infatti è una astronave commerciale, che trasporta appetitose e cospicue riserve di alimenti da distribuire nei vari sistemi solari che, una volta compromesso il carico, non potranno ricevere i periodici approvvigionamenti.

Il vostro piccolo e buffo astronauta quindi, deve fare i conti con una marea di alieni affamati, tali Bogloidi, che cercheranno di dar fondo alla vostre scorte di cibo, divorando, all'occorrenza, anche il malcapitato ometto

La sua sarà una lotta senza quartiere che lo impegnerà in ogni punto della astronave, dove egli dovrà anche effettuare improvvise quanto precarie riparazioni ai danni provocati dall'infiltrazione degli alieni.

La sua pistola laser e la tuta spaziale andranno inoltre, frequentemente ricaricate di energia presso uno speciale alimentatore, l'integrità del quale sarà vitale per la sopravvivenza del solitario astronauta.

La difficoltà maggiore di SPACE DOUBT consiste nel saper organizzare ed eseguire tutte le suddette operazioni, evitando di incappare in pericolosi esaurimenti di energia o in travolgenti ed incontrollabili invasioni da parte dei Bogloidi, cercando inoltre di mantenere pressochè intatto il carico della vostra nave.

Non si può non provare simpatia verso quegli scorbutici e famelici mostriciattoli che dopo pochi secondi dall' inizio di ogni partita,inizieranno a sciamare all'interno dell'astronave, mettendone a repentaglio il carico.

Sono buffi,coloratissimi,imprevedibili nei movimenti e,soprattutto, ben animati e realizzati per sostenere in maniera egregia,l'intero soggetto di questo originale , ma semplice gioco.

Comunque, SPACE DOUBT , si avvale anche di moltissimi scenari di gioco, data la vastità e la diversità delle varie zone della astronave e vi impegnerà non poco anche sul campo della strategia,prettamente Arcade, e sulla capacità di orientarvi in un intricatissimo dedalo di stanze,saloni, portelli, stagni e mille altre diavolerie spaziali.

La grafica è davvero curata bene all'inizio, e sviluppa ottimamente gran parte della piacevolezza e della simpatia di questo gioco,lasciando a soddisfacenti effetti sonori ed a una musichetta tutta Arcade , il compito di affiancarla nell' aspetto realizzativo di " SPACE DOUBT " .

Un gioco senza pretese, quindi, ottimo per chi desidera rilassarsi un po' senza allontanarsi dal fedele CBM 64, magari dopo lunghe ed impegnative sedute con Wargames o intricate Adventures.

games

Titolo : **CRITICAL MASS**
Editore : Durell Soft
Configurazione : Disco/Nastro

Un' apparecchiatura della Federazione Galattica che permette un sofisticato processo di conversione anti-materia è stata compromessa dall'attacco delle forze aliene nemiche che minacciano seriamente l'incolumità e la vita dei coloni.

La mancanza di tale apparecchiatura renderebbe difficili gli approvvigionamenti di energia da parte delle installazioni umane .

Il vostro compito è quello di neutralizzare ancora una volta l' insidia aliena.

Il gioco si svolge su uno scenario con un'avanzata tecnica di Scrolling che vi permette di esplorare il terreno di gioco in ogni direzione voluta, senza limitazioni di movimento.

In primo luogo vi trovate alla guida di un sofisticato mezzo a cuscino d'aria molto maneggevole forse fin troppo.

E' vero infatti che la manovrabilità estrema del vostro veicolo è affidata soprattutto alla vostra prontezza di riflessi , è questione di un attimo infatti,scontrarsi contro uno dei numerosi ostacoli che punteggiano il suolo del pianeta.

E' da notare che entrando in collisione con un ostacolo il vostro mezzo assorbe egregiamente l'urto, ma perde una dose considerevole di energia negli scudi protettivi.

Se la guida del veicolo durante la disperata ricerca dell'installazione minacciata dal nemico, vi impegnerà non poco, ancora più frenetica sarà la vostra 'passeggiata' spaziale una volta che il veicolo, distruttosi a causa delle troppe collisioni,vi lascerà in balia della vostra tuta spaziale e di una esigua riserva d'aria.

A questo punto,a voi il compito di raggiungere la più vicina base di rifornimento ove potrete trovare un nuovo veicolo.

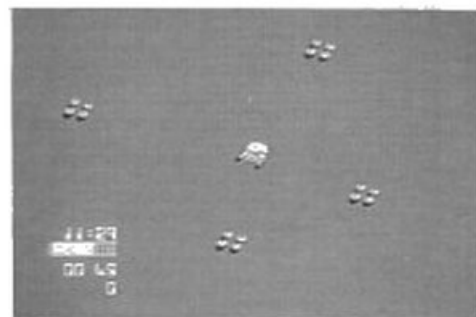
Il tutto è intriso di mostriciattoli di grandezza decisamente preoccupante, ricordate i vermi di Dune ? Ebbene, è proprio con loro che vi troverete a lottare per riconquistare un nuovo veicolo,durante la vostra peregrinazione sul pianeta.

Il gioco si sviluppa con un ritmo frenetico e con una mancanza voluta di suoni, che rende ancora più disperata e solitaria la vostra missione.

Assolvendo ai requisiti di un buon 'Shoot'em up', CRITICAL MASS vi coinvolgerà anche a livello strategico per quanto riguarda l'amministrazione delle risorse dei mezzi di trasporto che utilizzerete.

Sarebbe buona cosa mappare, anche se a livello superficiale, il terreno di gioco in modo tale da poter raggiungere più facilmente le postazioni in pericolo, di schermo in schermo.

Una nota di merito particolare va fatta agli indicatori di gioco che permettono un' informazione rapida ed esauriente sull'andamento dello stesso.

La grafica è particolarmente ben curata nonostante l'asprezza del pianeta ove vi trovate, specialmente per quanto riguarda lo scarno,ma ben curato paesaggio lunare.

Titolo : **KORONIS RIFT**
Editore : Lucasfilm games/Activision
Configurazione : Disco

Dopo i recenti successi cinematografici lo staff dell'indimenticabile e un po' trafficone regista di Guerre Stellari,si è gettato a capofitto nella creazione di ottimi videogiochi sfruttando forse i soggetti di future realizzazioni cinematografiche, KORONIS RIFT è infatti una ottima versione casalinga di un soggetto che potrebbe riassumere egregiamente le caratteristiche più apprezzate dei vari film di fantascienza nati in casa Lucas.

Vi trovate infatti al comando di una possente astronave che, girovagando di pianeta in pianeta, deve ripulire l'intera galassia da pericolosi nemici della federazione spaziale.

Anche se il soggetto non è, per la verità, nuovissimo, lo è invece la realizzazione e la presentazione grafica che lascia davvero a bocca aperta.

La cura con cui è stato creato l'interno della vostra nave (hangar compresi) ed il paesaggio, sempre diverso,di ogni pianeta, vi faranno chiedere come si sia potuto fare tanto disponendo di un modesto home computer come il vostro !

Vi sono innumerevoli schermi in questo videogame che corrispondono ad altrettanti livelli ed è possibile eliminare l'incremento di difficoltà durante il gioco , potendo mettere in pratica un vero e proprio allenamento nei livelli prescelti.

Anche se l'inseguimento e le battaglie con i mezzi alieni sui vari pianeti saranno davvero entusiasmanti, sia per la grafica stupenda, sia per la coinvolgente meccanica di gioco, l'aspetto più interessante di KORONIS RIFT sarà quello della preparazione, revisione ed eventuale riparazione, del vostro armamentario bellico che,con il progredire delle missioni, si arricchirà di nuovi strumenti di offesa.

Un vero e proprio droide, dotato di una simpatica e dettagliata animazione, sarà addetto alle riparazioni e alle verifiche di funzionamento , e presiederà all'entrata negli hangar dove, con il suo aiuto, dovrete smantellare e controllare cannoniere,scanner, radar e tutti gli altri marchingegni di difesa e di offesa

Dovrete quindi improvvisarvi espertissimi meccanici spaziali ancor prima di buttarvi a capofitto in scontri all'ultimo sangue, combattuti a bordo del vostro potente e veloce caccia da battaglia.

Una volta infatti atterrati sulla superficie del pianeta vi ritroverete soli, senza l'appoggio dell'astronave madre della quale potrete però richiedere l'intervento in ogni fase di gioco, quando la situazione non sarà delle più rosee.

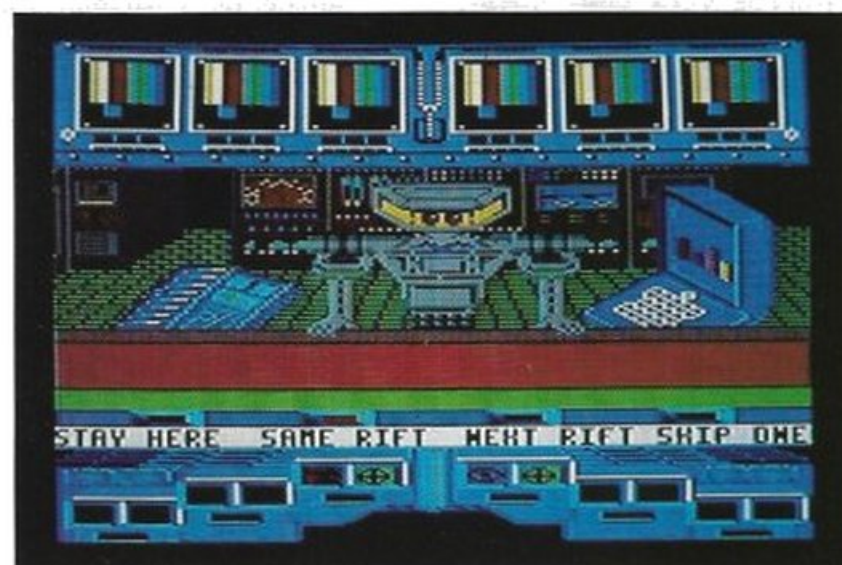
Gli indicatori di gioco descrivono un insieme multicolore e fantasmagorico nella parte superiore dello schermo e sono davvero degni di un qualsiasi 'Millenium Falcon' che si rispetti.

La prima cosa che vi colpirà infatti, sarà certamente la fila di monoscopi illuminati degli schermi di controllo dell'astronave che, via via prenderanno vita, mostrandovi tutti i dati e le informazioni necessarie per la guida del vostro mezzo

Onde prevenire attacchi a sorpresa da parte dei vostri nemici, una volta in battaglia, degli speciali avvisatori visivi e acustici vi segnaleranno prontamente la presenza

di eventuali inseguitori rilevandone la posizione e facilitandovi quindi il compito di scovarli e distruggerli.

Questa ricchezza di facilitazioni e di opzioni di gioco non deve , però trarvi in inganno : KORONIS RIFT è infatti un gioco molto impegnativo che va giocato e rigiocato per apprenderne i segreti e le tattiche, il tutto naturalmente visto nell'ottica del raggiungimento di punteggi da record.

Un buonissimo 'Shoot'em up' quindi che si avvale di una 'confezione' davvero unica, molto curata e degna dello staff di programmatori da cui deriva; ancora una volta quindi , un'ottima occasione per cimentarvi con il joystick, per gratificarvi con delle immagini stupende e per mettere al lavoro la vostra indiscussa abilità di videogiocatori.

Titolo : FRIDAY THE 13th
Editore : Domark
Configurazione : Disco/Nastro

La presentazione e l'uscita sul mercato, hanno suscitato grande scalpore e fermento fra tutti gli "addetti ai lavori" del Regno Unito i quali,riferendosi specialmente alla foto pubblicitaria ,hanno accusato il programma di essere particolarmente truculento e non adatto per i giocatori di giovane età.

Tutto questo non solo a causa della suddetta locandina ma anche perchè nel gioco si tratterebbe di contrastare e,possibilmente eliminare, un assassino psicopatico che appare con tanto di mannaia insanguinata, qua e la' , nel campeggio estivo di Crystall Lake,dove il protagonista della vicenda sta trascorrendo una felice (!) vacanza.

Il gioco trae spunto da una fortunatissima serie cinematografica del terrore,che ha riscosso i consensi di tutti gli appassionati del genere.

Date le premesse,questo dovrebbe essere il classico videogioco "vietato ai minori" ,ma in realtà la trama e il gioco stesso non si basano su una maggiore carica di aggressività e di violenza di quanta non ne trasudino i vari Rambo e Commando.

Il programma,peraltro , è stato ben sviluppato,alla maniera di Rocky Horror Show (per intendersi) e,data la buona realizzazione non sfigura di certo al cospetto dei vari best-sellers del settore.

In questo gioco si tratta di impersonificare un baldo giovane che,aggirandosi per gli assolati lidi di un campeggio estivo,deve riuscire a sventare la minaccia costituita dalla presenza di un misterioso e terribile assassino che andrà via,via falcidiando tutti i turisti,a meno di non incappare nell'altrettanto lucido e affilato coltello del protagonista.

Gli indicatori di gioco prevedono,fra le altre cose, un completo inventario di tutta la " carne da macello " presente al campeggio , indicando con una tenebrosa pietra tombale ogni personaggio caduto vittima del maniaco.

Anche il protagonista deve guardarsi dalla mannaia assassina ,cercando di raccogliere il maggior numero di armi, disseminate lungo il percorso di gioco, e operando un attacco a sorpresa ai danni del maniaco omicida.

La difficoltà maggiore di questo gioco consiste nel fatto che il sanguinoso squilibrato si mimetizza perfettamente con il resto degli ignari campeggiatori,rendendo davvero ardua la sua identificazione.

Inoltre,una volta stabilita l'identità dell' assassino,si dovrà scovare attraverso le numerose locazioni del campeggio,una specie di Sancta Sanctorum, dove l'assassino non potrà entrare e dove pertanto,vi potrete rifugiare,insieme ai sopravvissuti,per organizzare un piano di difesa.

Il tempo passa e l'atmosfera di terrore che via via, dilaga all' interno del campeggio,ha effetti deleteri sull' equilibrio psichico ed emotivo del protagonista della vicenda, il quale dovrà affrettarsi a scoprire ed eliminare l'assassino,prima di diventare completamente pazzo di terrore.

E' davvero divertente l'accorgimento che prevede l'immediata dipartita, per cause non proprio naturali , del personaggio che presenta un livello di paura e di terrore maggiore,rispetto agli altri campeggiatori, in quanto l'assassino attacca di preferenza la persona più spaventata e impaurita;dove è il lato divertente di tutto ciò ?

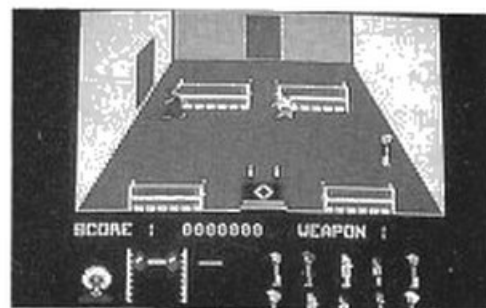
Bhe' ..,dovete sapere che nella parte bassa dello schermo,dove sono rappresentati tutti i turisti verranno particolarmente messe in evidenza le capigliature di questi ultimi,in quanto il personaggio più spaventato avrà tutti i capelli ritti sulla testa.

Sarà pertanto opportuno tener d'occhio anche questo importante fattore,in modo da seguire la vittima designata.

Infine,potrete conoscere esattamente quanta strada c'è tra voi e l'assassino osservando lo speciale indicatore che lampeggerà in maniera allarmante,se gli sarete pericolosamente vicini.

Anche sotto questo aspetto, la Domark ha utilizzato un ennesimo e riuscitissimo particolare del film : il suddetto indicatore rappresenta una enigmatica quanto tenebrosa maschera da Hockey su ghiaccio,con la quale il maniaco era solito coprirsi il volto durante le sue imprese cinematografiche.

La grafica di FRIDAY 13th è molto buona e , in particolare, rappresenta le varie scenografie con un riuscito effetto tridimensionale, rendendo così "giocabile" la maggior parte dello schermo.

Musica,effetti sonori e rumorini vari , compreso quello della mannaia in azione,fanno da contorno a questo divertente e un poco macabro programma, che nonostante l' apparente drammaticità del soggetto riuscirà a divertirvi per ore e ore,senza stancarvi o tediarvi,grazie all'ottima realizzazione.

DO YOU WANT TO BE A HERO?
Biggles
Il risultato della formidabile collaborazione fra tre assi nel Software e la compagnia produttrice del Film "Biggles - The Untold Story" vi farà saltare letteralmente per aria.
E' una combinazione multischermo tra arcade e strategia in cui ogni parte dovrà essere completata per raggiungere la meta finale.
In aria, sui tetti, a terra o sulle trincee.
Tu puoi essere un eroe !!!
MIRRORSOFT
Purnell Book Centre, Paulton, Bristol BS18 5LQ

HACKER™

"Logon please".
Una parola appare sullo schermo.
Cosa farete adesso ?
Non conoscete la password. Non sapete neanche in quale sistema computerizzato vi siete imbattuti. Ma sapete che dovete scoprirne di più.
Non ci sono istruzioni, nè regole.
Siete completamente soli.
Avete trovato un'entrata. Ma ci sarà un'uscita ?

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

games

Titolo : **HACKER**
Editore : Magma Ltd
Configurazione : Disco/Nastro

Ecco finalmente un gioco davvero originale !

Niente cannoni , laser, astronavi,battaglie stellari, piattaforme, scale, ascensori e mille altre diavolerie che vi hanno 'viziato' dai tempi di Space Invaders fino ad oggi, ma un gioco che non ha decisamente le caratteristiche di un videogame e che conserva anche dopo numerose partite una misteriosità fulcro dell'originalità del programma stesso.

Esiste infatti la possibilità di introdursi in una banca dati segreta , dislocata in una qualsiasi parte del mondo,cercando di impadronirsi dei suoi preziosissimi e segretissimi programmi, utilizzando come un vero terminale il vostro computer (collegato ipoteticamente con ogni parte del mondo)

Vi è stato proposto una cosa del genere in un recente film dal titolo Wargames ed ora l'Activision forte dei successi passati, vi offre un programma senza istruzioni per l'uso e senza darvi nessuna informazione al riguardo, trasformando, come si è detto, il vostro piccolo computer in un potente terminale.

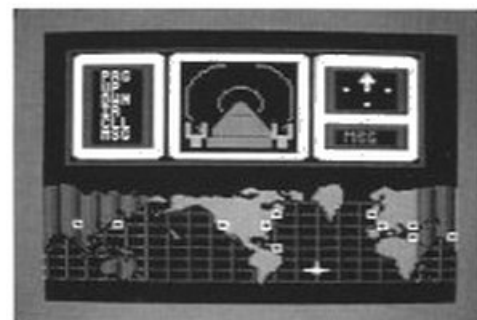
A questo punto i videogiocatori che si accontentano di sparare a ripetizione e di formare succulenti hamburger sul loro monitor,possono smettere di leggere,mentre varrà la pena di proseguire per tutti gli appassionati che vogliono sfruttare al massimo la possibilità di intrattenimento e di divertimento del loro computer.

Si basa tutto sulla vostra intelligenza,arguzia e bravura,non certo nello 'smanettare' con il joystick, ma piuttosto nel raccapezzarvi e nel risolvere questo invitante e misterioso HACKER.

Sicuramente anche il più modesto dei videogiocatori proverà una certa attrazione verso questo nuovissimo tipo di gioco, che rappresenta un'ottima sfida al 'già visto'.

E' questa quindi un'occasione per dimostrare a voi stessi ed anche ai vostri amici,che sapete ragionare,pensare ed evitare di sparare sempre come dei forsennati con il vostro povero joystick.

E' questa del resto la naturale evoluzione del videogame intelligente che, seppur affiancato da nuovi 'shoot'em up',è lanciato verso nuove frontiere e verso nuovi soggetti sempre più impegnativi,interessanti e soprattutto, gratificanti per i giocatori.

Ancora una volta quindi complimenti all' Activision e tanti auguri ai videogiocatori in procinto di lanciarsi in questa fatica computeristica così nuova ed affascinante.

PRINT MASTER : ART GALLERY

Nell'articolo comparso su questa rivista che era stato dedicato al programma PRINT MASTER, prodotto dalla Unison World Inc., si era fatto cenno alla probabile uscita di eventuali aggiornamenti per il suddetto programma.

Ebbene ecco ora un aggiornamento fresco, fresco per gli ansiosi utenti che magari già disperavano o, avevano già incominciato a crearsi in proprio delle librerie di immagini.

Per quanto in gamba ben pochi Commodore Users, probabilmente, saranno riusciti ad avere dei risultati tanto belli come quelli raggiunti con le figure di questa Art Gallery.

santa
stocking
candle
carolers
snowflake
angel
prayer
cross
star of David
church
wedding cake
baby shoe
black cat
skeleton
clover
easter egg
liberty bell
eagle
lincoln
washington

parade
sundae
pie
bonbon
cookie
popcorn
apple
tiger
pig
Kangaroo
donkey
elephant
letter
scissors
clipboard
tape
pencil
stapler
keys
xstinguisher

Infatti si tratta di figure non solo ben definite (questo sarebbe più che altro merito del programma che permette appunto un'ottima definizione lavorando in Graphic Editor) ma anche molto curate soprattutto nei dettagli.

I soggetti di queste figure toccano diversi argomenti di largo interesse come si può vedere dando un rapido sguardo ai nomi dell'elenco che accompagna questo articolo (l'elenco riporta tutte le figure presenti sul dischetto qui preso in esame).

Purtroppo poi, dato lo scarso spazio disponibile, ci siamo limitati a riportare graficamente solo alcune delle immagini che compongono questa raccolta.

Un arrivederci a presto per un altro aggiornamento di questo splendido programma che, mi auguro, avrà già dato molta soddisfazione a parecchi utenti.

GRAPHIC & Music

THE NEWSROOM : CLIP ART VOLL. 1 E 2 - Springboard

Nelle classifiche di vendita di Software tenute negli Stati Uniti possiamo trovare al primo posto, ormai da qualche mese,il programma THE NEWSROOM.

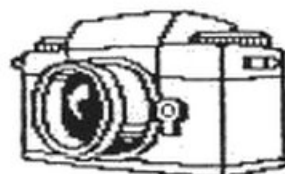
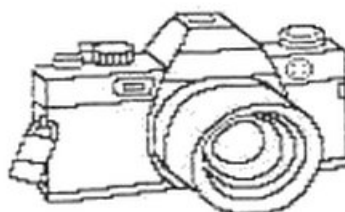
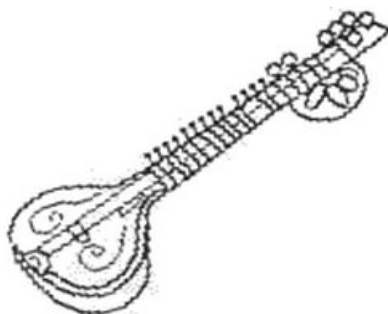
La Springboard con sollecitudine ed anche con una certa cura per le esigenze di tanti utenti che hanno dimostrato tanto consenso verso un suo prodotto,ha già pubblicato due aggiornamenti di Clip Art per il proprio programma.

Per i dettagli circa il termine " Clip Art " rimandiamo ovviamente all'articolo che era stato dedicato al NEWSROOM (vedi 1° numero Commodore Time),comunque diremo che si tratta di raccolte che è possibile utilizzare anche dopo averle modificate,nella composizione della parte grafica di un giornale realizzato appunto con questo programma.

La mole di queste due raccolte non è da meno di quella della prima raccolta di Clip Art ed in ciascuna di esse troviamo circa 600 figure che riguardano un pò tutti i settori di interesse pubblico

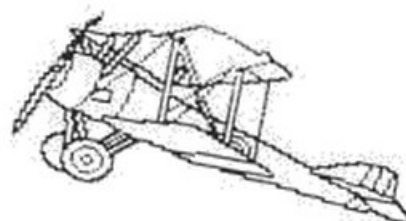
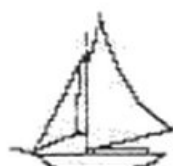
Poichè,purtroppo, ci vorrebbe troppo spazio per mostrarvi tutto questo materiale, ci limiteremo a riportare gli elenchi completi dei soggetti delle due raccolte (per chi non lo sapesse,ad ogni nome corrisponde un gruppo di più figure) e solo alcune figure scelte più a caso che non in base ad un giudizio estetico (le figure sono tutte,oltre che estremamente utili,anche molto curate e belle).

Un'ultima annotazione per chi già disperasse di trovare una o l'altra di queste due raccolte in Italia : sia il volume 1 che il volume 2 sono già disponibili anche in Italia.

Buon divertimento e,soprattutto, buon lavoro.

CLIP ART VOL.1

aerial 1	borders1	fantasy5	fun 5	letters1	music 1	sports 1	wedding1
aerial 2	borders2	fantasy6	fun 6	letters2	music 2	sports 2	women 1
auto 1	borders3	fantasy7	history1	letters3	music 3	sports 3	women 2
auto 2	castle1	flags 1	history2	men 1	office 1	sports 4	women 3
beasts 1	compute1	flags 2	history3	men 2	places 1	sports 5	words 1
beasts 2	dance 1	flowers1	holiday1	men 3	places 2	sports 6	workers1
beasts 3	dance 2	flowers2	holiday2	men 4	scenary1	symbols1	workers2
birds 1	faces 1	food 1	houses 1	men 5	scenary2	time 1	workers3
birds 2	fantasy1	fun 1	houses 2	men 6	scenary3	time 2	workers4
birds 3	fantasy2	fun 2	kids 1	misc 1	school 1	tools 1	
birthday	fantasy3	fun 3	kids 2	misc 2	space 1	tools 2	
boats 1	fantasy4	fun 4	kids 3	misc 3	space 2	vehicle1	

CLIP ART VOL.2

account1	build2	daycare2	hands2	misc1	people1	spirits1	yardwork
ads1	chart1	dentist1	health1	misc2	people2	stocks1	
applnc1	chart2	dining1	health2	misc3	people3	symbols1	
arts1	chart3	dining2	holiday1	misc4	people4	symbols2	
audio1	cliches1	drawing1	holiday2	money1	petshop1	tailor1	
auto1	cliches2	farming1	industry	money2	phones1	time1	
balloons	cliches3	film1	jeweler1	money3	photo1	travel1	
beauty1	cliches4	florist1	legal1	office1	politics	vehicles	
borders1	cliches5	florist2	measure1	office2	realty1	words1	
borders2	compute1	furnish1	medical1	office3	seals1	words2	
borders3	compute2	furnish2	medical2	office4	shopping	words3	
build1	daycare1	hands1	medical3	optics1	skylines	words4	

Titolo : **PAINT MAGIC**
Editore : Datamost
Configurazione : Disco

PAINT MAGIC è un programma di grafica Hires che permette di realizzare dei disegni a colori tramite l'uso del joystick : quanto viene fatto può essere memorizzato su disco e richiamato.

Per certi versi dunque, potrebbe sembrare un programma simile al Doodle, ma non è affatto così.

Una cosa già diversa è che i disegni fatti con questo programma possono essere richiamati senza utilizzare il programma stesso caricandoli come se fossero dei normali file programma in basic.

Si digita cioè LOAD "nome disegno",8 e poi si dà il RUN per vedere il disegno.

Già questo può avere diverse utilizzazioni specialmente per realizzare ad esempio schermate grafiche in programmi in basic.

I comandi sono tutti riassunti in una pagina definita HELP MENU.

Per disegnare,anzitutto si può scegliere il colore, poi vi sono i soliti comandi : LINES, BOXES , CIRCLES, RAYS, POINTS che servono per disegnare linee, rettangoli, cerchi , raggi e punti.

Alcune novità le presenta la funzione FILL per riempire con un colore una certa area.

Anzitutto è possibile un riempimento semplice con un colore pieno; ma è anche possibile un riempimento a bande di colore , sempre un solo colore in due sfumature, in senso orizzontale o verticale o diagonale.

Inoltre è possibile realizzare un riempimento con quattro tipi di PATTERN (reticoli) che possono anche essere ridefiniti dall'utente a seconda delle esigenze.

Altra funzione in parte già nota è quella per copiare dei particolari da una parte a un'altra del disegno.

E' possibile , infatti che ciò che è stato copiato venga modificato nelle dimensioni e/o ribaltato specularmente; oppure può essere riprodotto una o più volte inalterato, coprendo o meno la parte sottostante di disegno.

Inoltre è disponibile la funzione MERGE per riprodurre su una delle due pagine a disposizione quello che è presente sull'altra : si tratta di una funzione simile a quella detta COPY PAGE che fa parte però di un altro gruppo di comandi per lavorare sull'intera pagina (COPY PAGE, EXCHANGE, RESTORE, CLEAR).

Interessante è pure la funzione SLIDE che permette di spostare il disegno sul foglio : in pratica si riposiziona sul foglio il centro del disegno che poi, automaticamente, viene riprodotto partendo da quel nuovo centro.

Sempre e facilmente disponibile (pressione SPAZIO) è lo ZOOM.

Se, usando una certa funzione, non foste soddisfatti durante l'azione, si può riportare il tutto a come era prima di eseguire l'ultimo comando

Per aiutare nel disegno senza doversi leggere alcun manuale vi è un HELP MENU che riporta tutti i comandi del programma.

Ritroverete poi un COLOR MENU per la facile selezione dei colori e per ridisegnare i quattro PATTERN.

Questo naturalmente non è un programma che potrà soddisfare i più esigenti in fatto di possibilità grafiche, ma è comunque adatto a molti utenti (soprattutto i giovani all'inizio delle loro esperienze grafiche).

Unica vera limitazione

è quella di non potere stampare i disegni a meno di non possedere (cosa facile) un programma separato di stampa di disegni oppure un programma di conversione per essere in grado di stampare i disegni in un altro programma di grafica che abbia anche l'opzione di stampa.

Titolo : DOODLE
Editore : OMNI
Configurazione : Disco

A qualcuno potrà sembrare strano che si parli di un programma che non è certo fra i più recenti : eppure forse non molti hanno mai avuto modo di conoscere a fondo, ed apprezzare tutte le potenzialità di questo programma di grafica Hires a colori.

Magari leggendo le brevi note che seguono anche chi possiede già da tempo questo programma troverà nuovi spunti, chi poi non lo possedesse ancora potrà facilmente acquistarlo anche in Italia.

Anzitutto questo programma,che funziona solo da disco e prevede l'uso di un joystick, esiste in due versioni : una che permette di stampare i disegni su MPS801/803 in 2 formati, l'altra che funziona con la MPS802 e permette di stampare in 4 formati diversi (si può anche scegliere la colonna, da 1 a 40, in cui deve essere posizionato il disegno sul foglio).

I comandi principali sono riportati in un primo menù e sono : SKETCH (disegno a mano libera), LINES (linee), BOXES (rettangoli),CIRCLES (cerchi) COLOR (colore), ZOOM (ingrandimento di particolari), COPY (copia di una certa parte di disegno) , STAMP (simile a Copy),LETTER (scritte) , DISK & PRINT (comandi disco e stampa).

Fatta una scelta si passa o direttamente all' area grafica o a una schermata, diversa a seconda del comando selezionato , che permette di avere dei sottocomandi e che funge anche da HELP.

Tutti i comandi,è nella filosofia del programma , sono selezionati con la tastiera così da rendere disponibile maggiore spazio per una breve nota di spiegazione del comando stesso.

Qualsiasi comando venga selezionato è sempre possibile fare la scelta del tipo di penna che si usa (9 dimensioni diverse di tratto); inoltre si può scegliere tra 9 velocità di spostamento del cursore (a seconda dell'abilità grafica dell'utente).

Altri comandi comuni in tutti i modi (eccetto ovviamente DISK & PRINT) sono quelli che permettono al pennello di disegnare o di cancellare.

L'intero schermo o delle porzioni di esso possono essere facilmente ribaltate specularmente o passate al negativo.

Sullo schermo, per alcuni disegni che richiedono maggiore precisione, può essere sovrapposta una griglia.

Nel programma è compresa ovviamente la funzione FILL per riempire delle aree di lavoro con un colore.

Poi vi sono dei comandi particolari propri di questo programma.

Anzitutto lo schermo intero può essere memorizzato così da non perdere un disegno senza doverlo salvare subito su disco :poi il disegno può essere richiamato.

In BOX MODE sono disponibili altri due comandi molto utili per ottenere dei grossi effetti grafici : uno per cancellare tutta una figura eccetto il contorno (si può fare ciò anche con i caratteri così da avere dei caratteri vuoti) l'altro per ripetere il bordo di un disegno internamente così da ottenere, allo stesso modo,tante figure uguali una dentro l'altra.

In COLOR MODE è possibile modificare facilmente il colore del disegno o dello sfondo;se la figura è a più colori è possibile unificare i colori del disegno o dello sfondo,se

la figura è a più colori è possibile unificare i colori del disegno e dello sfondo così da avere una figura a due soli colori.

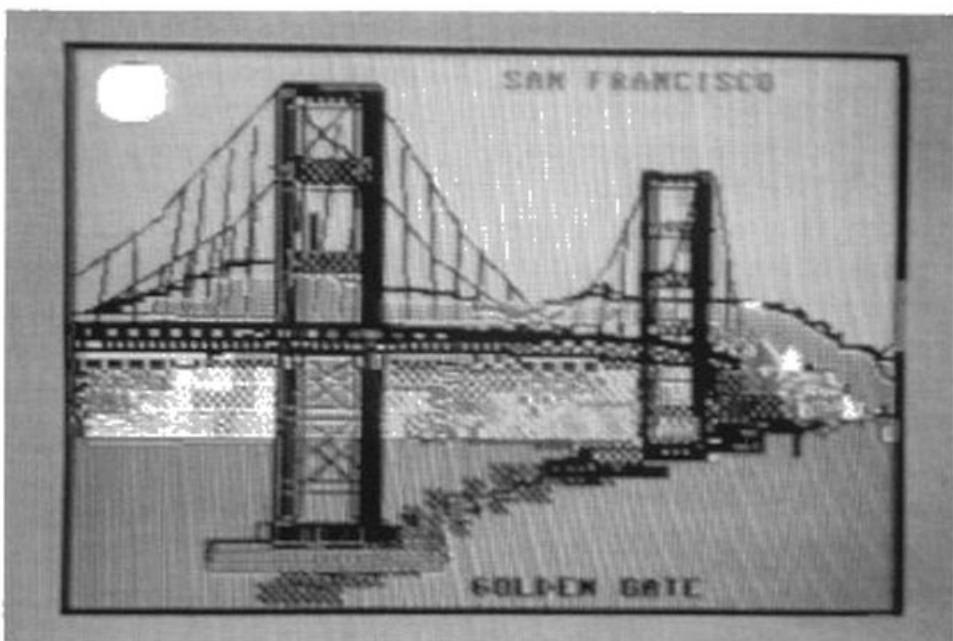
Altre cose notevoli sono disponibili in COPY MODE : ciò che viene copiato può essere riprodotto quante volte si vuole così com'è (cosa presente anche in altri programmi) oppure può essere ingrandito e/o ridotto su entrambi gli assi a piacere, può essere ruotato , passato in negativo,ribaltato specularmente e poi essere riprodotto.

Per la funzione STAMP vale quanto detto per COPY : l'unica differenza è che in questo modo è possibile memorizzare ben 9 piccoli particolari di un disegno (l'area copiata è di una dimensione unica,a differenza che in COPY,ma una volta copiata può essere ingrandita a piacere).

In modo LETTER è poi possibile apporre scritte sul disegno : 40X25 lettere di 8X8 pixels (formato standard).

Si dispone di due set di caratteri : UPPER e LOWER CASE.

Ma ogni lettera può anche essere ruotata,ribaltata,ingrandita su uno o su entrambi gli assi.

Con un tale programma , pur se con poca spesa, sono dunque già realizzabili dei buoni lavori: a riprova di questo il fatto che esista una versione di DOODLE anche per computer ben più potenti del Commodore 64.

Titolo : **KOALAWARE**
Editore : Telav
Configurazione : Disco

Si tratta di un programma ormai noto a molti,di grafica Multicolor di cui esistono tre versioni :due ufficiali e cioè quella per penna ottica e per tavoletta grafica,(non necessariamente quelle della Telav anche se la qualità di queste è decisamente superiore a quella di altre light-pen e pad) una invece non ufficiale che è quella per joystick

Le uniche differenze tra queste versioni sono date dal costo e dalla facilità di lavoro : la light-pen e la pad permettono di disegnare molto bene e con precisione ma costano decisamente molto di più (specie quelle Telav data la loro qualità) di un joystick.

Comunque prima di procedere all'acquisto di una light-pen o di una pad il programma per joystick va bene per fare pratica con la grafica Multicolor.

Tra il programma per penna ottica e gli altri vi è poi la differenza che il primo dispone anche di otto tipi di carattere diverso con cui sovrapporre scritte ai disegni.

Si vedrà ora cosa è disponibile con questo / i programma / i.

Il programma è organizzato in modo da avere un menù di facile interpretazione separato dall' area del disegno e tutto ciò che è selezionato è facilmente identificabile : i comandi lampeggiano , la penna e il colore sono indicati da due marker.

Anzitutto sono utilizzabili 16 colori solidi e 16 colori in reticolo:molte tinte,se si pensa che ad un colore solido si può sovrapporre un reticolo di colore diverso.

Inoltre si può scegliere tra otto tipi di penne diverse.

Per disegnare vi sono 2 aree utilizzabili contemporaneamente per esempio con comandi tipo COPY.

Quanto viene fatto può essere salvato su disco e ricaricato (su ogni floppy sono memorizzabili fino a 16 disegni).

Si analizzeranno ora i diversi comandi.

Con DRAW è possibile,se si è particolarmente abili o al contrario per prendere confidenza con il programma,disegnare a mano libera.

Ci sono poi i comandi LINE, LINES (linee consecutive) e RAYS (raggi) , FRAME (quadrilateri), CIRCLE (cerchi), BOX (quadrilateri riempiti con una tinta o un grigliato), DISC (cerchi riempiti con una tinta o un grigliato)

Molto bella graficamente è la funzione MIRROR che divide l'area di lavoro in quattro parti e disegnando in una lo stesso disegno,ma specularmente, appare anche nelle altre tre parti.

Comoda è la funzione xcolor che permette di modificare un colore del disegno senza fare operazioni troppo laboriose.

Inoltre è possibile riempire delle aree con un colore o un grigliato a scelta.

Molto bello è lo ZOOM che permette, selezionata un'area del disegno,di ingrandirla per apportare piccole modifiche : siccome anche all'interno dello ZOOM si possono cambiare i colori (oltre a fare modifiche) si possono dare effetti di sfumato giocando con le tinte in zona di confine tra due colori.

Fatto un disegno è possibile fare delle copie di particolari o di tutto grazie a COPY.

Una particolarità del programma è, con alcune funzioni (box, circle,frame,disc,line,lines,rays)

il trasporto che permette di spostare nella posizione voluta quanto è stato definito come dimensioni.

Particolarmente utile è la presenza del comando OOPS che permette di annullare l'ultima modifica apportata al disegno qualora non vi soddisfi.

E' possibile, previa conferma, cancellare tutto il disegno.

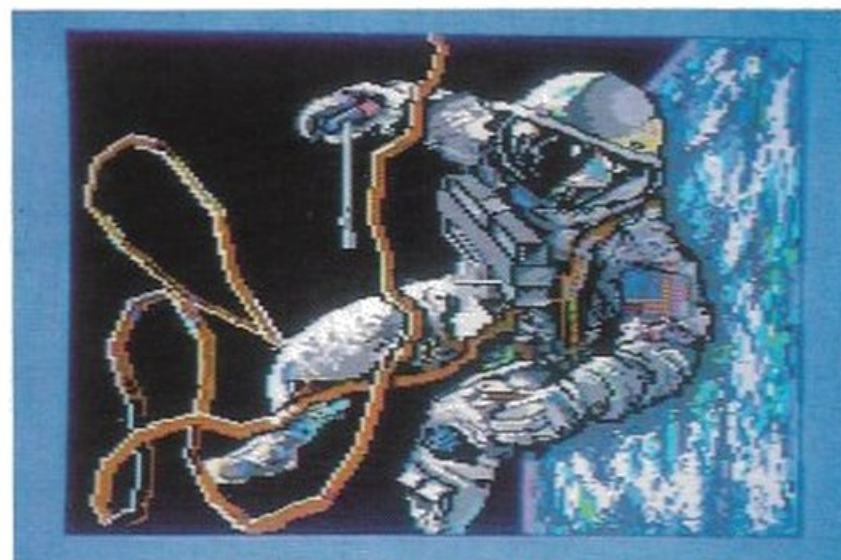
Come si è detto il programma descritto è su disco (su cui sono presenti dei disegni già fatti) e memorizza i disegni anche su disco, ma vi è una versione sia per cartuccia che per cassetta (che memorizza su nastro).

Il programma è corredato da un completo manuale che però serve a poco data la facilità d'uso; sono utili comunque i consigli per poter ottenere il massimo di qualità nel disegno e per fotografare quanto si è disegnato.

Inoltre è riportato il listato di un programmino per poter utilizzare i disegni fatti con questo programma in altri programmi.

L'unica pecca di questo programma è di non avere direttamente disponibile un comando per stampare i disegni ; la Telav ha però provveduto a soddisfare un tale bisogno con un programma che permette di stampare files in formato Koala.

ADVENTURES

★★★★★

Titolo : THE SAGA OF ERIK THE VIKING
Editore : Level 9 Computing - Mosaic
Configurazione : Disco/Nastro

Un libro di Terry Jones, uno dei membri del gruppo Monty Python, banda inglese di comici e feroci dissacratori della cultura borghese d' oltremanica (da noi è arrivato uno solo dei loro film), è alla origine di questa avventura grafica che vi pone nei panni di Eric il vichingo, un personaggio di altri tempi ben deciso a rintracciare i malefici Dogfighters che gli hanno rapito la famiglia.

Nel percorso obbligato il divertimento è sicuro, anche se in ossequio allo humor inglese e ad alcuni bug che fanno reagire in modo inaspettato il programma a certe domande/comandi.

Nulla di trascendentale, insomma, ma un buon esercizio per i principianti.

Questa è la storia di un guerriero Vichingo che visse centinaia e centinaia di anni fa.
Il suo nome era Erik. La sua nave aveva nome Golden Dragon e la sua polena era un feroce mostro intagliato nel legno e coperto di foglia d'oro.
Un giorno Erik disse a sua moglie : "Devo trovare la terra dove il sole va di notte". Ma sua moglie replicò : "Nessuno è mai stato in questo paese lontano, e di quelli che hanno provato pochi sono tornati".
"Tu hai ragione" disse Erik, "ma fino a quando non avrò visto questa terra lontana, non dormirò più nel mio letto" .
Così Erik chiamò suo figlio, che aveva 15 anni e gli disse di vegliare sulla loro casa giorno e notte.
Poi prese la sua spada, chiamata Blueblade, salì a bordo del Golden Dragon e salpò diretto ad occidente.
Quella notte viaggiarono allontanandosi sempre più da terra ed Erik reggeva il timone del Golden Dragon scrutando nell'oscurità.
Gli uomini di Erik sussuravano uno con l'altro, dicendosi che erano diretti là dove il sole va di notte, dove nessuno era mai giunto e sopravvissuto abbastanza per raccontarlo.
Proprio in quel momento una luminosità verde apparve sopra di loro e una stella a forma di dragone balzò, attraversando il cielo.
Erik si voltò verso i suoi uomini e disse : "Noi troveremo ciò che stiamo cercando".
E dopo ciò nessuno osò più dire una parola.

Estratto dal libro "The saga of Erik the Viking" di Terry Jones - Ed. Pavilion Books Limited

ADVENTURES

Titolo : BORROWED TIME
Editore : Activision
Configurazione : Disco

Per chiunque possegga un drive 1541, le avventure grafiche costituiscono una croce ed una delizia : una delizia perchè le schermate grafiche caricate di volta in volta possono essere spesso veramente splendide,e una croce perchè il 1541 se la prende talvolta comoda nel caricarle in memoria.

L'Activision sembra avere superato felicemente questo scoglio sulla rotta degli avventurieri più incalliti,a giudicare dai suoi ultimi prodotti in questo campo.

Già in The Tracer Sanction e Mindshadow il caricamento delle schermate grafiche era piuttosto veloce, e nel recente BORROWED TIME è quasi istantaneo, con qualche secondo di indispensabile sovrapposizione.

Anche il ritmo stesso dell'avventura, rispetto ai due esempi citati , è stato accelerato, e con ottimi risultati.

Dopo una schermata iniziale di indubbio effetto, e che sottolinea il concetto di un tempo a disposizione davvero ristretto (il titolo significa appunto Tempo in prestito,ossia avere i giorni contati), vi trovate tore privato Sam Harlow , con i piedi appoggiati sulla vostra scrivania e il telefono in procinto di squillare.

Se risponderete, qualcuno vi informerà con voce ansimante che hanno deciso di farvi la pelle,e se scenderete nel vicolo dietro l'ufficio troverete due gorilla pronti a concretizzare la minaccia.

L'anno è il 1934, e voi iniziate l'avventura con l'ausilio di una pistola, del vostro portafoglio e-volendolo cercare e prendere- di un assegno (gli alimenti a vostra moglie che dovevate versare da tempo).

La grafica è limitata alla parte superiore sinistra dello schermo, ma è di eccellente fattura ed oltretutto animata.

Le opzioni disponibili (quelle principali, almeno) sono mostrate in due colonne a destra, insieme alle icone degli oggetti in vostro possesso : per muovervi, potete scegliere con il joystick i verbi, le direzioni e le icone disponibili, per poi premere il pulsante di fuoco e trasferirle automaticamente nella finestra di comunicazione.

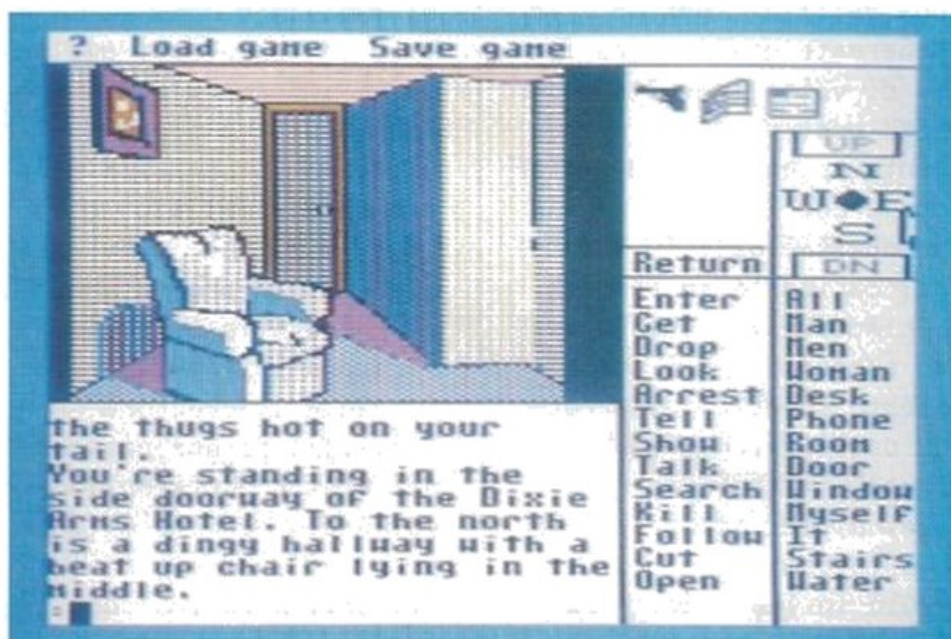
Potete anche battere manualmente i comandi.

Considerata la velocità del gioco, e soprattutto la rapidità dei due gorilla del vicolo nel lanciarsi al vostro inseguimento, è consigliabile salvare spesso la partita : basta spostare con il joystick la freccia sul comando SAVE GAME ed abbassare la finestra : compariranno i numeri degli spazi disponibili.

Qualche consiglio per non finire subito impiombati ?

Nell'atrio dell' albergo, saltate dietro la poltrona (JUMP CHAIR) e strisciate a nord (CRAWL N) , chiudendo poi a chiave la porta (LOCK DOOR).

Se vi ritrovate su un cornicione, sarà meglio che abbiate una scheggia di vetro (SHARD) per tagliare il cavo al quale potete appendervi (CLIMB CABLE).

E se qualcuno, nell'appartamento di Rose,vi assesterà una botta in testa e vi appenderà per i polsi a due travi,ricordate di usare i piedi per prendere candela e fiammiferi.... gli occhi privati sono piuttosto atletici, a quanto pare.

ADVENTURES

Titolo : **PERRY MASON :**
THE CASE OF THE MANDARIN MURDER
Editore : Telarium 1985
Configurazione : Disco (quattro facciate)

Ricordate il celebre avvocato del diavolo, impersonato sul teleschermo da Raymond Burr e creato tanti anni fa dal celebre giallista Erle Stanley Gardner ?

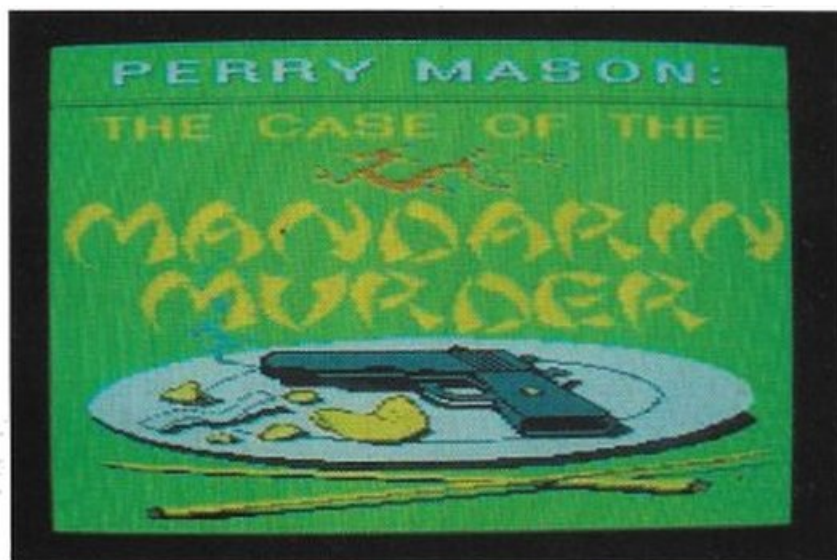
Ebbene, eccolo arrivato anche in Italia con tutti i suoi comprimari, dalla segrataria Dalla Street allo investigatore Paul Drake, a cui toccano le incombenze più faticose, dal procuratore distrettuale Burger al tenente Tragg.

Impersonando Perry Mason dovete difendere la vostra cliente, Laura Kapp, dalla accusa di aver assassinato il marito Victor.

Tutto sembra confermare la sua colpevolezza, ma facendo svolgere le indagini da Paul Drake ed interrogando abilmente i testimoni nell'aula del tribunale avrete una possibilità di rovesciare la situazione.

I possibili sospettati sono parecchi, ognuno con un movente particolare, ma riuscire a scovare le incongruenze nelle loro deposizioni e nei fatti scoperti grazie a Paul non sarà facile.

Un'impresa davvero degna di Perry Mason, se qualcuno è disposto ad accettare la sfida.

Ottima come al solito la grafica , provenendo dalla Telarium, ex Trillium, che ha già offerto numerosi capolavori.

Titolo : **FLIGHT SIMULATOR II E I NUOVI SCENERY DISK**
Editore : Sublogic
Configurazione : Disco

FLIGHT SIMULATOR II è senza alcun dubbio il più famoso programma per CBM 64 e si può sicuramente dire che è posseduto da almeno il 90% dei proprietari di un Commodore.

Molti quindi avranno seguito con interesse l'immissione sul mercato dei dischi scenario con le mappe di volo di tutti gli Stati Uniti.

Ma per quel 10% di utenti Commodore che ancora non sanno cosa è FLIGHT SIMULATOR II passerò ad una breve descrizione del programma principale senza il quale non si possono utilizzare le nuove mappe.

CM-FS2 simula la strumentazione e le caratteristiche di volo di un Piper PA-28-181- ARCHER II, monomotore, con velocità di 148 mph e carrello fisso.

In aggiunta alla pura simulazione di volo trovate WW I ACE che permette di utilizzare l'aereo come unità da combattimento,equipaggiata con bombe,mitragliere e schermo radar; il computer controlla i mezzi nemici.

Le mappe che equipaggiano il disco programma CM-FS2 contengono più di otto aereoporti con la possibilità di volo notturno e strumentale.

Le mappe sono talmente realistiche che riportano stampigliata la dicitura: "not to be used for real world aerial navigation"!

L'ottimo manuale in lingua inglese è stato seguito da varie traduzioni in italiano,a riconferma del successo che ha avuto e che continua ad avere il programma anche qui in Italia.

Una volta stabilito da quale aereoporto volete decollare non vi resta che rullare sulla pista , non prima però di aver famigliarizzato con i comandi motore, direzionali e con i freni.

Ora aumentate di una tacca la potenza del motore e muovete il direzionale, non appena siete nel mezzo della pista fermatevi.

Ora azzerate i controlli di volo, sintonizzate la radio, annotate :l'ora di partenza, la direzione e l'altitudine.

Date tutto motore, premendo ripetutamente il tasto "parentesi quadra" , quando l'aereo ha raggiunto una velocità di 55 nodi premete tre volte il tasto B, l'aereo si inclina dolcemente verso l'alto e decolla.

Come vedete tutto molto semplice, anche se per un uso approfondito del programma occorre un lungo studio del manuale di volo.

Al primo manuale (quello che spiega come utilizzare i vari comandi ed i primi rudimenti di volo), ne ha fatto seguito alcuni mesi fa un secondo, interamente sul volo acrobatico.

Qui trovate un lungo capitolo dedicato all' editor che è l'anima del programma.

I suoi parametri controllano il volo del simulatore e le condizioni ambientali.

Per usare l'editor mentre il simulatore è in funzione lo si può chiamare premendo il tasto E , comparirà sullo schermo una tabella alfanumerica : sul lato sinistro sono indicati i parametri,mentre su quello destro i valori utilizzati in quel momento.

Con le frecce si sceglie il parametro da modificare.

Per ritornare al volo normale premete nuovamente il tasto E.

Dopo aver reso un doveroso omaggio a FLIGHT SI-

MULATOR II si può passare finalmente agli SCENERY DISK, che possono essere utilizzati anche da altri simulator della Sublogic come Microsoft Flight Simulator e Jet.

I dodici dischi scenario, sviluppati in collaborazione con NOAA (National Oceanic and Atmospheric Administration)Sectional Areonautical Chart e Airoport/Facility Directiones coprono tutto il territorio degli Stati Uniti d'America.

Ogni scenario rappresenta una mappa ed è suddiviso in 37 differenti sezioni contenenti i dati di ogni aereoporto e di tutti i punti di riferimento utili alla navigazione presenti nella zona.

Un disco scenario copre tre sezioni e contiene approssimativamente 100 aereoporti e 100 radiofari.

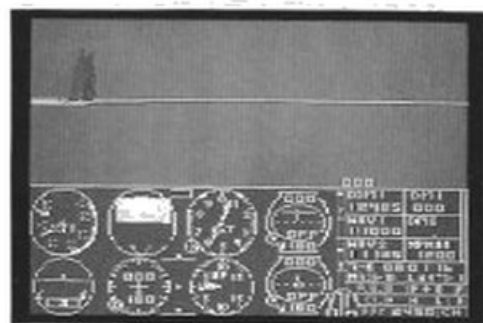
L'utilizzo dei dati delle mappe è possibile passando attraverso l'editor presente nel FLIGHT SIMULATOR II.

Il territorio è suddiviso nel modo seguente :

- disco scenario n. 1: Dallas-Ft. Worth, Houston , San Antonio Brownsville
- disco scenario n. 2 : Phoenix, Albuquerque,El Paso
- disco scenario n. 3 : San Francisco, Los Angeles, Las Vegas
- disco scenario n. 4 : Klamath Falls , Seattle , Great Falls
- disco scenario n. 5 : Salt Lake City, Cheyenne, Denver
- disco scenario n. 6 : Omaha, Wichita, Kansas City
- disco scenario n. 7 : Washington, Charlotte , Jacksonville, Miami
- disco scenario n. 8 : Menphis, Atlanta,New Orleans
- disco scenario n. 9 : Chicago, St.Louis, Cincinnatti
- disco scenario n. 10 : Billings, Twin Cities , Green Bay
- disco scenario n. 11 : Lake, Huron, Detroit
- disco scenario n. 12 : Halifax, Montreal, New York.

Come vedete è veramente coperto completamente il territorio degli States , ed anche alla massima velocità del vostro Piper occorreranno molti giorni di volo per poter esplorare interamente tutte le mappe e magari volare sopra la statua della libertà o sotto il ponte di Brooklyn o ancora sopra il mitico Far-West una volta percorso da mandrie di bufali e sognare d'essere realmente in quei luoghi.

Tutto ciò è possibile anche perchè i particolari delle zone sorvolate sono riportati con maggiore dettaglio e la simulazione dà libero sfogo alla fantasia.

Negli USA i dischi sono venduti singolarmente a 19,95$ o in blocco a 99,95$ e presto verranno commercializzati anche in Italia.

Titolo : **GATO**
Editore : Spectrum Holobyte Inc.
Configurazione : Disco

GATO è una simulazione in tempo reale che emula le missioni compiute durante la Seconda Guerra Mondiale da un sottomarino della United States Navy.

Gli appassionati di questo tipo di programmi avranno senz'altro già sentito parlare di GATO che gira da molto sia su IBM sia su APPLE e finalmente ora anche su Commodore 64

All'inizio del gioco vi viene proposta una missione da compiere,se l'accettate potete salpare per scorazzare nelle limpide acque oceaniche alla ricerca di navi giapponesi.

L'area da pattugliare è suddivisa in venti quadranti, alcuni dei quali comprendono anche delle isole.

Obiettivo del game è concludere il maggior numero possibile di missioni senza essere affondati

Il programma permette anche di variare i parametri di difficoltà : così facendo viene alterato il comportamento dei comandanti delle navi nemiche che saranno più o meno abili nell'effettuare manovre di elusione o manovre d'attacco.

All'inizio siete in sala comandi dove notate :

- l'indicatore di profondità
- l'indicatore della velocità
- la bussola che indica la posizione della prua
- l'indicatore del carburante
- l'indicatore di carica delle batterie
- una spia luminosa che segnala la ricarica delle batterie
- un indicatore dell'ossigeno rimanente (per quando si naviga in immersione)
- lo stato di ricarica dei tubi dei siluri
- il numero dei siluri rimanenti
- una spia rossa che indica se il sottomarino è stato danneggiato.

La navigazione è supportata dal radar che permette di stabilire la posizione della nave in tempo reale e l'eventuale contatto sonar con il naviglio nemico.

Vi è poi una terza schermata raffigurante la mappa teatro delle vostre missioni e la posizione della nave in quel momento.

Sulla mappa sono segnate varie isole che solitamente sono la meta del sommergibile, infatti molte missioni consistono nel recupero di commandos o sabotatori mandati su queste terre occupate dai giapponesi per danneggiarne le infrastrutture.

I mari circostanti le isole sono anche quelli più ricchi di navi che dovrete cercare di distruggere.

Il tonnellaggio affondato viene annotato nel Captain's Log dove sono segnati tutti i record raggiunti.

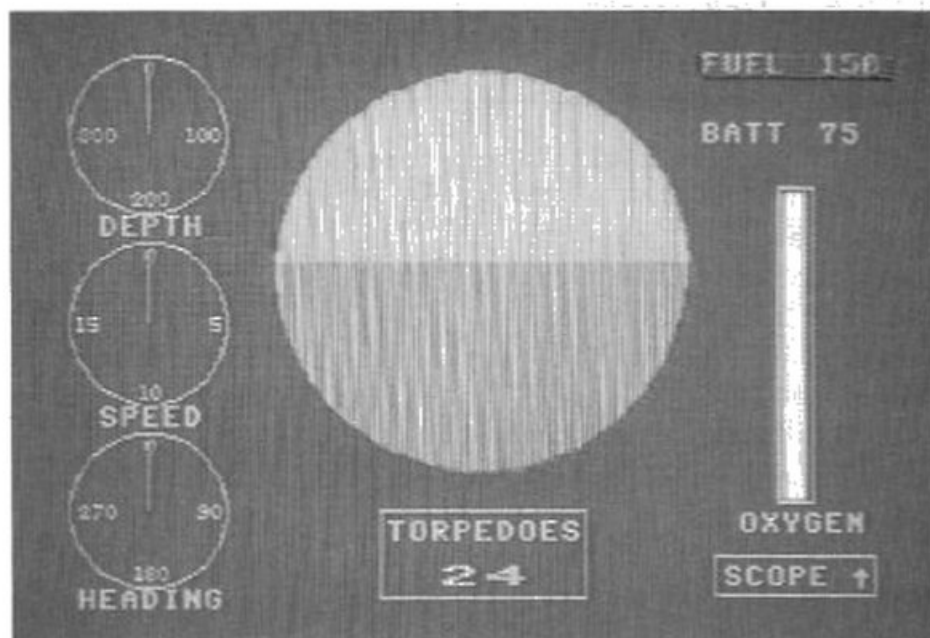
Importante durante l'evolversi della missione è il tenere in debito conto lo stato del sottomarino, lo stato delle riserve di carburante e di munizioni e prima di attaccare una nave valutare a fondo i rischi e i vantaggi derivanti da questa azione.

E' infatti controproducente attaccare e di conseguenza rendere nota la propria presenza se lo scopo della missione è avvicinarsi alle coste di un'isola per recuperare un osservatore o un gruppo d'assalto.

Inutile ricordarvi che i nemici più temibili sono i caccia che scortano i convogli o che pattugliano le acque antestanti le varie isole, per avere buone possibilità di successo è necessario attaccarli in immersione e

con la nave in condizioni perfette, senza guasti o avarie dovute a precedenti combattimenti.

Quindi un'ottima simulazione che presenta al giocatore ogni volta una situazione diversa dalla precedente : è come possedere molti programmi compresi in uno solo.

Ottima anche la grafica che sfrutta a memoria le caratteristiche del CBM64 e le sue "ridotte" possibilità di memoria.

Titolo : **VIZASTAR**
Editore : Viza Software Limited
Configurazione : Disco + Cartuccia

VIZASTAR è il risultato di un lungo lavoro e di considerevoli ricerche svolte dalla Viza e culminate con l'immissione sul mercato di questo programma che integra totalmente un foglio elettronico ed un database su disco.

La sua versatilità permette non solo di scrivere una lettera o creare un archivio, ma anche di fare fatture ed archiviarle; di organizzare grossi archivi personalizzati senza bisogno di ricorrere ad un programmatore professionista.

E' quindi possibile creare un mailing list, una gestione magazzino-contabilità, gestire una libreria senza eccessivi problemi .

Il programma preso in considerazione è la versione XL4 comprendente un disco programma e una cartuccia di 4K di memoria che vanno ad aggiungersi ai normali 12K lasciati disponibili.

La memoria a disposizione per i dati utilizzati dal data base e dallo spreadsheet è quindi di 16K.

VIZASTAR viene caricato nella memoria del Commodore 64 attraverso la cartuccia, dopo circa 2 minuti di attesa.

LO SPREADSHEET

Il foglio di lavoro è suddiviso in 1000 righe numerate da 0 a 999, ogni riga è suddivisa in 64 colonne contrassegnate da lettere comprese da A a BL.

La larghezza di ogni colonna può variare da 3 a 36 caratteri.

Ogni cella può contenere indifferentemente : un testo, un numero od una formula.

E' possibile lavorare sul foglio in tre modi diversi : "READY", "EDIT" e "MENU".

VIZASTAR normalmente si trova in modo "READY",nel quale si può muovere il cursore e visualizzare una qualsiasi parte del foglio tramite i tasti funzione.

Se si incomincia ad inserire dei dati il programma si pone automaticamente nello stato "EDIT"e si vedranno apparire,sulla testata del foglio, le informazioni digitate.

Nella parte più alta dello schermo si trovano tre righe che rappresentano il menù al quale si può accedere premendo il tasto Commodore.

L' accesso alle varie funzioni si ottiene premendo sulla tastiera il tasto che rappresenta l'iniziale della funzione da selezionare o portandosi sulla sua descrizione con il cursore (comandato con la barra dello spazio) e premendo RETURN.

Selezionando il comando "CELL" dal menù principale si accede ad una serie di opzioni che controllano le celle, nessuno di questi comandi varia effettivamente il contenuto di una cella, ma solo il modo con cui vengono visualizzate.

"FORMAT" permette di impostare il formato visualizzato per celle singole o gruppi; "CALC" consente di attivare o disattivare il calcolo automatico delle formule nel foglio di lavoro dopo l' immissione in una cella.

Esso imposta inoltre, l'ordine di calcolo per riga o per colonna.

"PROTECT" impedisce o permette di apportare modifiche a singole celle o a gruppi di celle; si usa normalmente per proteggere una cella da variazioni non volute o per semplificare l'immissione di dati saltando le celle

protette.

"WIDTH" permette di variare la larghezza visualizzata di un'intera colonna dello SPREADSHEET.

"SKIPTO" muove automaticamente il cursore sulle celle che hanno determinate caratteristiche : ad esempio le celle rimaste vuote.

"DISPLAY" visualizza la formula invece del risultato.

"TONE" permette di variare i colori dello schermo, a causa delle limitazioni hardware non è possibile variare i colori delle celle.

La gestione del foglio elettronico è permessa dal comando "SHEET" del menù principale.

I comandi disponibili cambiano i contenuti delle celle :

"COPY" copia gruppi di celle e formule da una parte all'altra del foglio.

"MOVE" sposta gruppi di contenuti di celle da una parte del foglio all' altra, le celle originali durante questa operazione vengono cancellate; le formule contenenti riferimenti a celle vengono adattate per riflettere la loro nuova posizione.

"INSERT" consente di inserire una o più colonne o righe completamente vuote nel foglio .

"DELETE" cancella una o più colonne o righe dal foglio.

"TITLE" congela testate in un foglio contenente informazioni, è simile ad una finestra.

"WINDOW" consente di suddividere lo schermo fino a 9 diverse vedute di qualsiasi dimensione e forma.

"SORT" permette di riordinare tutte le righe del foglio alfabeticamente e numericamente, in ordine ascendente o discendente.

Digitando "FILE" nel menù principale si può tramite i comandi "SAVE" o "LOAD" salvare o recuperare i dati immagazzinati sui vari dischi archivio.

Il programma permette di lavorare con più dischi archivio contemporaneamente.

Il comando "MERGE" permette di fondere più file nel foglio di lavoro partendo dalla posizione del puntatore.

EXEC

Abilitando questo comando è possibile programmare delle sequenze che simulino le operazioni da compiere manualmente rendendole automatiche.

La funzione di "EXEC" oltre a gestire le normali operazioni di VIZASTAR ha anche alcuni comandi speciali che permettono di accedere a parti differenti della list di "EXEC".

Utilizzando una lista "EXEC" bisogna rispettare alcune regole fondamentali come :

- una lista di "EXEC" deve essere immessa in una singola colonna e le celle devono avere il FORMATO testo, per cui formule e numeri devono essere preceduti da una virgola
- l'EXEC termina quando raggiunge una cella vuota
- il tasto "/" viene considerato come il tasto Commodore
- i tasti di controllo come CRSR, RETURN, HOME si devono immettere premendo e lasciando il tasto CTRL, premendo poi il tasto di controllo desiderato.

Una lista di "EXEC" viene avviata premendo il tasto F 8.

Questo comando opportunamente utilizzato mette il programma nelle condizioni di essere usato da tutti : infatti chi opera non necessariamente avrà bisogno di sapere come accedere al data base o ai file del foglio elettronico, dovrà semplicemente eseguire le operazioni che gli verranno proposte.

IL DATABASE

Questo è un vero e proprio gioiello, integrato completamente con lo Spreadsheet, permette di non avere più alcun pro-

blema nella gestione dei più svariati archivi.

Il DATABASE può contenere record lunghi fino a 8000 caratteri ed ogni record può contenere 64 campi (visualizzabili su una o più schermate, con un massimo di 9) ciascuno dei quali composto da un massimo di 120 caratteri.

Il comando "DATA" introduce l'utente nel controllo delle informazioni tramite il sistema di gestione integrato di DATABASE.

Il nome di un DATABASE può arrivare fino alla lunghezza di 10 caratteri e deve essere diverso da quello degli altri DATABASE presenti sul disco, lo stesso vale per il nome del file che può essere lungo fino a 10 caratteri e deve essere unico fra tutti i DATABASE del disco lavoro.

Quando il programma crea un nuovo file presen

ta sullo schermo un layout vuoto da adeguare alle esigenze di ogni singolo utente, si può quindi disegnare il layout dei record dei file come meglio si ritiene utile,premendo CBM Q si abbandona questa fase ed il layout può essere salvato su disco.

Definire un layout è molto semplice,tutto quello che si deve fare è scrivere sullo schermo le descrizioni che devono apparire in ogni record.

La definizione dei campi si ottiene digitando "< " all'inizio e "> " alla fine del campo, lo spazio tra questi caratteri diventerà punteggiato.

Se ciò non avviene è perchè si sono superati i 120 caratteri che è la massima lunghezza ammessa

Fra i vari comandi che si hanno a disposizione , quello che merita una maggiore attenzione è "CRITERIA" che permette di fare ricerche sui dati contenuti nel file.

Se ad esempio si vogliono vedere tutti i "Rossi" di un file database basterà impostare questo comando e poi selezionare ACCESS NEXT per accedere al successivo "Rossi" del file.

E' facile stabilire i criteri di selezione, basta specificarli in un gruppo di celle del foglio lavoro e poi dare i comandi : DATA USE CRITERIA e alla domanda "Enter Range:" indicare il gruppo di celle del foglio di lavoro che contengono i criteri, a questo punto tutti i comandi "ACCESS" che seguiranno adotteranno automaticamente tali criteri.

Per trasferire i dati dal Database allo Spreadsheet bisogna eseguire la sequenza DATA TRANSFER FROM SHEET .... TO SHEET.

Il programma permette anche di introdurre informazioni da un file esterno creato da un altro sistema di Database od estrarre informazioni da un file esterno creato da un Wordprocessor attraverso il comando "IMPORT".

Il comando "EXPORT" permette invece l' aggancio con il mondo esterno, tutte le informazioni contenute in un file Database possono essere inviate in un file sequenziale standard CBM ASCII.

VIZASTAR emette le informazioni campo per campo, in qualsiasi ordine e se si utilizza il comando "CRITERIA" esegue una selezione sui dati in uscita.

Tramite questo comando si possono inserire informazioni nel Wordprocessor Vizawrite.

GRAFICA

VIZASTAR permette la creazione di grafici lineari ed a barre relativi alle cifre del foglio di lavoro.

Con il sistema di finestre si può lavorare avendo sullo schermo contemporaneamente i grafici e il gruppo di celle relativo.

Le opzioni "MULTIBAR" e "PIE" non sono utilizzabili nella versione XL4.

Nel memorizzare lo Spreadsheet il grafico verrà automaticamente salvato su disco.

CONCLUSIONI

VIZASTAR è senz'altro un ottimo pacchetto di semplice ed immediato uso.

La sua complessità cresce in maniera esponenziale con il crescere della complessità delle applicazioni ed in questo caso bisognerà dedicare parecchio tempo allo studio del manuale e delle funzioni rese possibili dal comando "EXEC" indispensabile per un utilizzo completo del programma, che è senz'altro il miglior pacchetto integrato presente oggi sul mercato per Commodore 64.

Indispensabile il manuale in italiano che correda il programma anche se qualche volta si sente la mancanza di esempi più dettagliati e più numerosi,specialmente per l'utilizzo degli "EXEC" e di altre funzioni complesse.

M.P.

Titolo : **SKY TRAVEL**
Editore : Commodore
Configurazione : Disco

Chi non si è mai soffermato, almeno una volta, ad osservare un cielo trapunto di stelle o una luna dai riflessi incantevoli, nelle tarde ore della sera ?

Chi non si è mai posto innumerevoli quesiti , scientifici e non, ammirando la piccola porzione di universo che si intravede nel cielo, attraverso una finestra aperta ?

Tutti gli uomini sono sempre stati attratti,quasi morbosamente, dal fascino dell'ignoto e dell'infinito e, durante la storia, alcuni di essi si sono ingegnati per realizzare speciali mezzi atti allo scopo di svelare i segreti di alcune meraviglie della natura.

Galileo usava un rudimentale telescopio,voi il vostro CBM 64.

SKY TRAVEL infatti apre una "finestra" sulla nostra galassia,sostituendosi ad uno dei più sofisticati ed affidabili telescopi moderni.

Non sono necessarie conoscenze d'astronomia perchè tutto ciò che sarà utile sapere per comprendere ed esplorare la volta celeste, sarà fornito dal programma stesso che si improvviserà, dunque, un ottimo maestro.

Appena caricato il programma, vi verrà presentata una porzione di cielo che,per convenzione,corrisponde sempre ad un'osservazione fatta da Washington, alle 10.30 pm, rivolti verso Nord.

A questo punto si possono variare a piacere le coordinate (reali e non simulate) dei successivi luoghi di osservazione , trasferendosi comodamente in ogni specifica parte del globo terrestre.

Le istruzioni accluse al programma,a questo proposito comprendono un elenco dettagliato delle coordinate geografiche di tutte le capitali del mondo, risparmiando all'utente noiose consultazioni di atlanti geografici.

Oltre a ciò si potrà variare il periodo in cui effettuare l'osservazione modificando senza alcuna limitazione, ora,giorno,mese ed anno, attraverso 10.000 anni prima e dopo Cristo !

Il cielo si può scrutare anche ipotizzando una zona d'osservazione posta al di sotto dell'orizzonte,mentre SKY TRAVEL automaticamente introdurrà una visibile linea di demarcazione a metà schermo per avvertire ed evidenziare questa particolare situazione.

Trovandosi quindi nell'emisfero australe si potranno vedere le costellazioni di quello boreale , attraverso la massa del nostro pianeta.

Ma SKY TRAVEL non è soltanto un telescopio computerizzato : sulla porzione di cielo che via, via, sarà inquadrata, è presente uno speciale cursore che,una volta posizionato su un qualsiasi oggetto celeste, ne richiamerà nella parte inferiore dello schermo, tutte le più importanti notizie scientifiche ed astronomiche , informando puntualmente l'utente.

Inoltre, SKY TRAVEL, su specifica richiesta, può rintracciare e mostrare qualsiasi costellazione,astro o pianeta, rivoluzionando in pochi secondi l'intero punto di vista precedente, sostituendolo con quello relativo,senza doverne impostare le nuove caratteristiche.

Sussiste inoltre una particolare modalità di osservazione, detta 'Spazio profondo', che mette in evidenza tutti i corpi celesti e le galassie invisibili ad un normale te

lescopio ed in qualsiasi momento è possibile ottenere un Hard-Copy del video.

Si può perfino accellerare l'osservazione velocizzando il passare del tempo, per rendere più evidenti i movimenti e gli spostamenti dei corpi celesti osservati.

Volete scrutare quella porzione di volta celeste che millenni or sono i grandi sacerdoti studiavano per predire le piene del Nilo ?

SKY TRAVEL vi fornisce le coordinate di osservazione che simulano la vostra presenza all'interno della piramide di Cheope, dove appunto i sacerdoti si riunivano.

Tutte le stupefacenti caratteristiche di SKY TRAVEL quindi,sono davvero troppo numerose per essere descritte nella loro totalità; tuttavia si deve fare una netta precisazione al riguardo della reale fisionomia e del possibile utilizzo di questo programma.

A differenza, infatti , dei passati Visible Solar System e simili, SKY TRAVEL non è stato realizzato come programma di gioco o pseudo-didattico ma costituisce una valida e corposa introduzione alle scienze astronomiche , utile sia ai grandi che ai piccini.

Proprio per questa ragione , nell'ambito del programma stesso, è stato inserito un particolare "passatempo" astronomico in cui si dovranno ricercare 12 fra i più famosi monumenti eretti dall'uomo nel corso dei secoli , impostando le osservazioni nei luoghi dove essi sorgono o sono sorti in passato, identificandoli all'orizzonte.

Si potrà quindi vedere un classico ed attualissimo Big Ben in quel di Londra ma probabilmente, anche l'antica e mitica Machu Picchu o il colosso di Rodi : tutto sta nel lavorare di fantasia utilizzando la speciale "macchina del tempo" implementata a SKY TRAVEL.

L'aspetto grafico di questo programma è davvero stupefacente e, se così non fosse, non sarebbe degno di sopportare visivamente la parte più importante di SKY TRAVEL.

Non c'è astro che non si possa osservare, non c'è corpo celeste di cui non si possano ottenere complete informazioni : SKY TRAVEL è davvero un programma attualissimo , molto utile e davvero completo.

DIDAMIGA :
UN BREVE 'AS-SAGGIO' SULL' AMIGA COME COMPUTER 'DIDATTICO' E SUL RELATIVO S/W

La distribuzione dell'ormai mitico Amiga è cominciata da poco è già ci si interroga sulla destinazione di questo ' mostro ', sui possibili utenti 'seri' aldilà dei soliti hobbisti esagitati da raptus maniacale e da ansie collezionistiche.
Mi sia concessa una citazione ' fresca fresca '.
Nel numero di giugno 1986 la rivista 'MC' dedica un articolo speciale all'Amiga e al momento di trarre conclusioni (cfr. pag.57) i due estensori dell'articolo si chiedono "(...) non c'è dubbio che le possibilità della macchina siano impressionanti, ma viene naturale la domanda : a chi è destinato l'Amiga ?"
Seguono diverse considerazioni sensate ma la risposta a questo interrogativo non c'è !
E poco più avanti si fa una previsione : "allora il reale successo (dell'Amiga) dipenderà probabilmente dalla disponibilità di S/W (software, scusate!). Bene . Noi vorremmo suggerire due prime risposte : una sull'impiego didattico dell'Amiga e l'altra, ovviamente, sul S/W in circolazione.
Le caratteristiche del computer,che entra in lizza nell'affollato mercato dei personal, finiscono <u>di fatto</u> per privilegiare nel contesto di impiego italiano soprattutto le sue capacità grafiche e musicali mentre in realtà la sua destinazione didattica è assai più ampia, di tipo generico e/o di tipo rigorosamente finalizzato all'interno di una disciplina o all'intersezione di più discipline.
Per avere un'idea delle capacità della macchina basterebbe dare un'occhiata alla tabella di confronto con altri ormai noti personal, IBM XT e AT, MacIntosh Apple,etc., pubblicata nel n.1 di 'Amiga World' e riportata da altre riviste.
L'estrema versatilità di questo nuovo computer sembra porre soltanto problemi di creatività all'utente nel senso che agli usi didattici 'scontati' quali il testing, la simulazione complessa di eventi fisici e chimici ma anche economici e storici (!) etc., il rinforzo e/o il recupero di concetti e nozioni,il calcolo complesso, il trattamento dei testi e la strutturazione di archivi (studenti,biblioteca,nastroteca ma anche gestione della popolazione scolastica,degli inventari, etc., si può pensare al suo impiego coordinato multimediale : anzitutto con un videoregistratore.
Sarà possibile,infatti, non solo trattare immagini di varia natura e origine attraverso una telecamera e/o il VCR mediante un digitalizzatore di immagini (circolano già fotografie a colori digitalizzate di notevole suggestione percettiva!) ma anche usare via S/W direttamente l'Amiga come 'congelatore di fotogrammi' una volta collegato al VCR.
La potentissima gestione dello schermo via S/W e le 'amplificazioni di potenza' H/W (hardware,scusate n.2!) che potranno essere sviluppate (p.e. anche nel campo della trasmissione a distanza dell'informazione : banche dati,telecomunicazioni. ....) permettono già di ipotizzare un impiego complesso nell'elaborazione di intere unità didattiche per un'ampia varietà di obiettivi e di discipline dalla scuola materna e dell'obbligo alle scuole medie superiori e all'università.
Ancora una volta sarà decisivo l'aggiornamento del personale insegnante e dei cosiddetti formatori per l'area delle istituzioni pubbliche e della formazione

aziendale e professionale in genere : l'integrazione di un mezzo così potente in un sistema multimediale di strumenti per l'apprendimento e la formazione dipenderà appunto dagli obiettivi curricolari e non, dalle capacità di progettazione didattica e di impiego finalizzato che potranno esprimere o non esprimere 'gli addetti ai lavori'.
Un'ultima considerazione : la disponibilità di un emulatore MS-DOS renderà si presume, accessibile la biblioteca del S/W didattico MS-DOS anche per l'Amiga con alcune possibili conseguenze importanti,almeno per le scuole medie superiori (ce ne occuperemo presto).
Riprenderemo in modo più specifico e propositivo queste considerazioni nei prossimi numeri della rivista.
Qunato al S/W 'circolare' dobbiamo subito ai lettori un chiarimento : c'è S/W circolante in Italia al momento in cui scriviamo e S/W pubblicizzato e disponibile per l'utente sul mercato americano ('la distanza' fra i due non è incolmabile, come sappiamo !)
Prima di fare alcune considerazioni sui possibili usi didattici,potrà forse tornare utile fornire un primo elenco del S/W che abbiamo potuto far girare : poco di più di un'occhiata,s'intende.
La classificazione è nostra e ovviamente arbitraria.

AMIGA S/W (1.07.86)

LINGUAGGI

1. Workbench Demos
2. Amiga Basic e vari programmi relativi
3. Macroassembler 1.1
4. Wacke (debugger Macroassembler)
5. Amiga "C"
6. Pascal
7. Lisp V.1.0

COPIATORI

1. Marauder
2. Quick copy 2D

UTILITIES VARIE

1. Explorer V1.0 (monitor disco)
2. Goodstuff (tipo 'Norton ut.' per MS - DOS ?)
3. Screen dump.
4. Screen print

EMULATORI

1. IBM emulator
2. MS-DOS sist. op.

GRAFICA

1. Aegis Animator
2. Aegis Draw
3. Aegis Images
4. De Luxe Paint
5. Graphicraft
6. Live/Graphicraft (disegni per....)
7. Print de Luxe (tipo 'Printmaster')
8. Print de Luxe Data disk

MUSICA

1. Musicraft (prerelease)
2. Instruments sound 1 e 2

DIDATTICI

1. Halley Project
2. Master Type

WORD PROCESSORS

1. Flow
2. Scribble
3. Textcraft
4. Usenet 1/textcraft
   Usenet 2/textcraft
   Usenet 3/textcraft

DATABASE

1. Database

SPREADSHEETS E S/W CALCOLO

1. Analyze (foglio elettronico)
2. Gyzmoz (calcolo complesso)

APPLICATIVI

1. Maxidesk (calcolatore, notepad, etc.)

VARIA

1. Best of Fish
2. Serie di 18 programmi Fish

GAMES

1. Hacker
2. Rogue (Epyx)
3. Seven Cities of Gold
4. Wind Walker

ADVENTURES

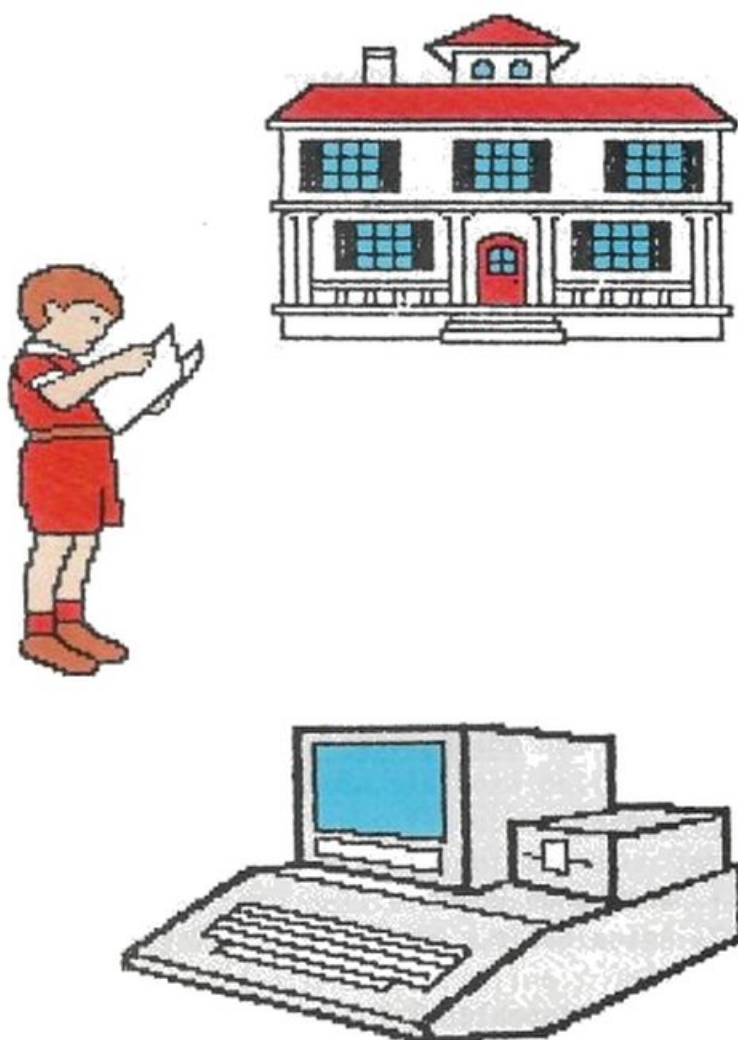
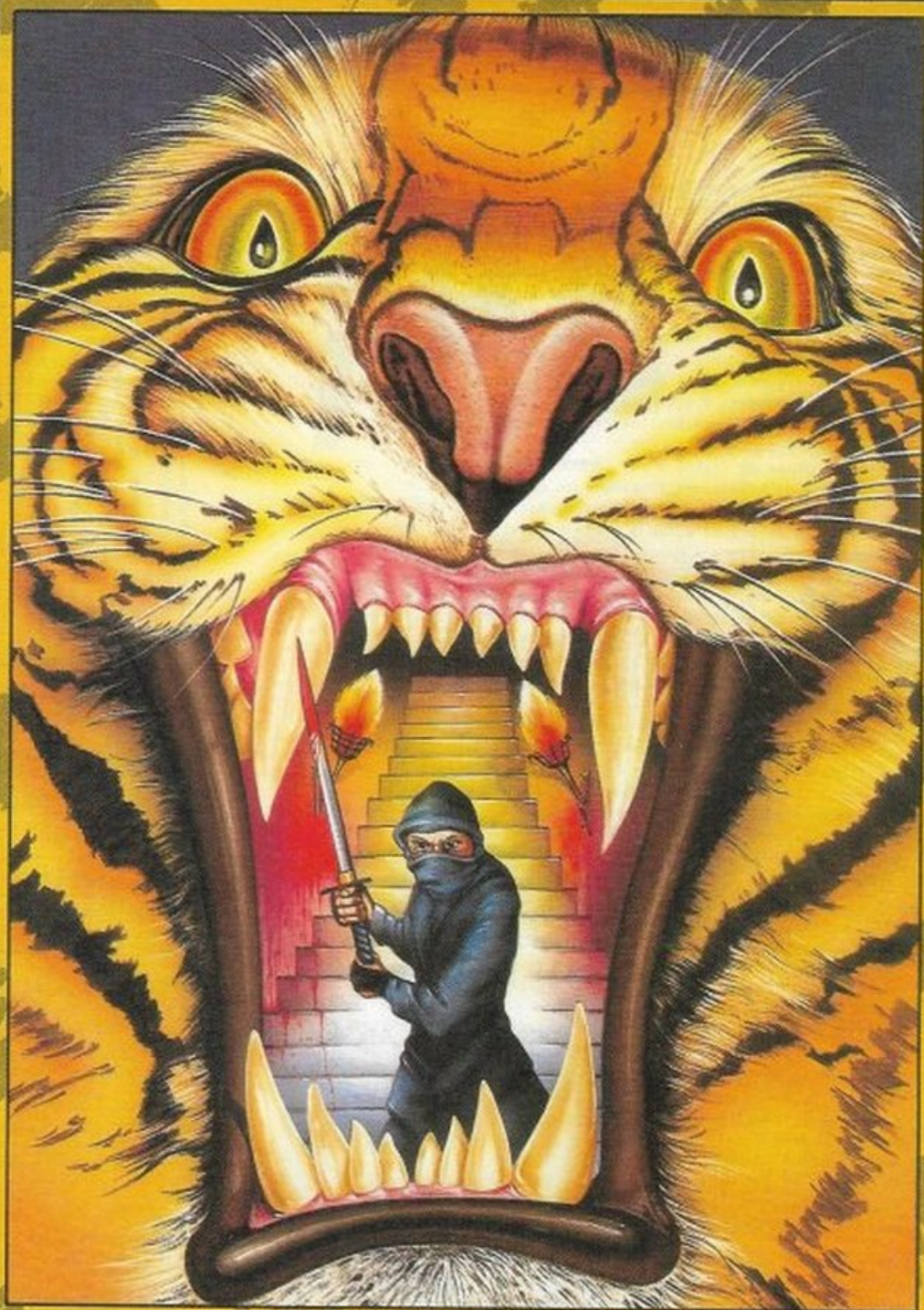
1. Borrowed Time
2. Mind Forever Voyage
3. Temple Trilogy

SIMULATORI DI VOLO

1. Radar Race
2. Sky Fox

GIOCHI TAVOLO E RIFLESSIONE

1. Archon
2. Hacker
3. Monopoli
4. Racter

Come si può ben vedere è già ben rappresentata l'area grafico-musicale e non mancano pacchetti applicativi, ma dei didattici 'dichiarati' c'è ben poco (anche se sul mercato americano sono già in vendita parecchi programmi di inglese, matematica, geografia,etc.).
Ciò che manca, ed è anche comprensibile se si vuole, a parte i programmi finalizzati in modo più specifico all'apprendimento e alla formazione, è almeno un vademecum S/W per l'utente didamatico, insomma un 'Vademecum Didamiga' (chissà che non ci venga la voglia di tentarne la pubblicazione,magari a puntate, sui prossimi numeri della rivista : aspettiamo idee anche dai lettori).

THE WAY OF THE TIGER

hardware › collection

□ **SPEED DOS PLUS** : Sistema hardware da applicare al COMMODORE 64 munito di unità lettura disco, di semplice installazione.

Caratteristiche : Caricamento e salvataggio da disco circa 10 volte più veloce (anche per files del tipo SEQ., REL., USR.,)
Tasti funzione programmati, molteplici comandi diretti per il controllo delle periferiche, Monitor, trasmissione dei dati in parallelo, completa trasparenza, tasto reset, ecc., ecc., ecc.

□ **THE FINAL CARTRIDGE** : Sistema hardware da inserire al COMMODORE 64 attraverso l'uso della porta di espansione, contenuto in custodia rigida.

Caratteristiche : Comandi di programmazione Basic, Comandi Dos, Turbo Tape, Tasti Funzione programmati e aggiunta di nuovi comandi da tastiera, HardCopy del video in HiRes, Interfaccia stampante, Monitor, accesso a 24K di RAM sotto ROM.

□ **TURBO 150** : Sitema hardware da inserire nel COMMODORE 64 attraverso l'uso della potra di espansione, contenuto in custodia rigida.

Caratteristiche : Non occupa memoria, caricamento e salvataggio da nastro circa 10 volte più veloce, da disco 5 volte più veloce, 16 comandi aggiuntivi per nastro e disco, 18 nuovi comandi Basic, oltre a 32 nuovi comandi per MONITOR, Assembler e disassembler, Preprogrammazione degli 8 tasti funzione, facilitazioni per copie da nastro a nastro, da disco a disco, da disco a nastro, da nastro a disco, tasto Reset, trasformazione della P.U. in interfaccia Centronics per il collegamento di stampanti non CBM.

□ **MACH 5 FAST LOADER** : Questa cartuccia è disegnata per l'uso con il COMMODORE 64 e con il 1541 Disk Drive.

Caratteristiche : Velocizza il caricamento e il salvataggio di circa 6 volte da disco, aggiunta di comandi diretti da tastiera, disabilitazione della battitura testina del drive, HardCopy video, comandi per l'uso diretto di stampanti, aggiunta di 4K ram, corredato con disco software per l'archivazione di dati.

□ **HACKER** : Hacker è una cartridge che viene inserita nel COMMODORE 64 e se non usato rimane completamente invisibile al sistema operativo del Computer.

Caratteristiche : Esegue il backup di qualsiasi programma precedentemente caricato in memoria da disco o da nastro, sproteggendo qualsiasi routine di controllo o testatura d'errore, velocizza e crea un Autobooting/run sul programma copiato.

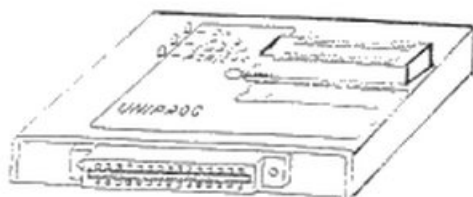
□ **FREEZE FRAME** : Anche questo sistema Hardware è una cartridge analoga alla precedente.

Caratteristiche : Caratteristiche analoghe al sistema cartridge Hacker consente di sproteggere un programma dando però la possibilità di scaricare lo stesso direttamente su nastro. Permette inoltre di eseguire in alta risoluzione un HardCopy del video.

◎ **CAPTURE I° & II°** : Cartridge da inserire nella espansion-port del COMMODORE 64 - Come le precedenti serve a congelare la memoria del 64 dopo aver caricato un programma e quindi procedere alla copia dello stesso. La II° versione permette l'uso del cartridge in accoppiamento simultaneo con il programmatore di Eproms-*promenade*.

LISTINO PREZZI AL PUBBLICO

Prologic-dos........	249.000
Tool-kit modul.......	65.000
Steck-modul port..da	80.000
Steck-userport.......	59.000
I.C. Tester..........	199.000
SuperEpromKart.......	149.000
Monitor Kabel 128....	35.000
Modul generator(EMG).	49.000
16 K RAM modul.......	80.000
Light pen............	81.000
Modul light pen......	65.000
IEE 488 interface....	190.000
ES-9 16K.............	75.000
ES-9 32K.............	99.000
ES-9 64K.............	129.000
ES-9 128K............	149.000
Fast-load............	29.000
Speed-dos plus.......	85.000
The final car........	99;000
Turbo 150............	65.000
Mach 5 fast loader..	85.000
Hacker...............	65.000
Freeze freme.........	85.000
Capture..............	65.000
Quickbyte II.........	249.000
Promenade............	180.000
Merlin...............	90.000
Porta eprom(Merlin).	75.000
High speed 2016.....	59.000
80 plus..............	180.000
80 plus CP/M.........	320.000
Vizastar.............	89.000
Vizawrite............	79.000
FULL-SPEED..........	99.000
HARDCOPY HR.........	85.000
EPROM GRAPH.802.....	59.000
ecc,ecc,ecc...............	

(IVA CONPRESA)

HARDCOPY HR CARTRIDGE

Eccezzionale novità, modulo cartridge a inserimento diretto attraverso expansion-port per 64 e 128, permette il congelamento istantaneo del programma e la conseguente riproduzione su carta utilizzando qualsiasi stampante; e la ripresa del programma dal punto interrotto.

FULL SPEED.

Nuovo velocizzatore per Commodore 64 e 128 piena velocità oltre 35 volte più veloce, tasti funzione programmati monitor, hardcopy e altri 35 comandi basic agginti, di semplice installazione non richiede intervento tecnico Guida informativa in italiano.

20124 MILANO
Via Ettore Bellani, 3
Tel. 02/6705774 - 6706384

PROLOGIC DOS

E' senz'altro il più sofisticato prodotto tedesco sul nostro mercato. rende il vostro disco DRIVE 1541 fino a 35 VOLTE PIU' VELOCE ed è in questo momento il DRIVE PIU' VELOCE del mondo per il vostro COMMODORE 64.

Di facile installazione utilizza la trasmissione dei dati in parallelo rendendo possibili le seguenti velocità :

FILE PROGRAMMA	: 35 VOLTE PIU' VELOCE IN CARICAMENTO
	: 13 VOLTE PIU' VELOCE AD IMMAGAZZINARE
FILE RELATIVE/SEQU.	: 10 VOLTE PIU' VELOCE IN CARICAMENTO
	: 8 VOLTE PIU' VELOCE AD IMMAGAZZINARE

Caricamento automatico del primo programma sul disco.
Tasti Funzione completamente programmati.
Caricamento della directory in qualsiasi modulo senza perdita di programma .
COMANDI-DOS semplificati. Test della memoria RAM in 0.1 sec.
Aumento della capacità di immagazzinamento dati sul disco di circa 80 K.
Formattazione del disco automatico in 18 secondi su 35 Tracce (664 Blocchi Liberi) e 40 Tracce (749 Blocchi Liberi).
Trasformazione CODE - CBM - ASCII automatica.
Collegamento Centronics con riconoscimento automatico dello indirizzo attraverso il Canale 4.
Commutazione di 5 livelli del sistema operativo del C64/Prologic rendendolo al 100% compatibile con tutti i programmi.
Centratura automatica di inserimento del disco.
Expansion Port libera. Disabilitazione della battitura della testina in seguito a formattazione o errore.

TOOLKIT MODUL

Il modulo TOOLKIT cambia il vostro C 64 in un sistema di sviluppo programmi professionale con la capacità di macchine della Classe PC (personal computer).

-Uno speciale microcircuito provvede con l'inserimento del modulo non copra lo spazio di memoria Basic da immagazzinare.
-Comandi a disco facilitati anche con l'uso di due Drives analoghi al sistema-Profi (CATALOG STATUS DLOAD DAME DSAVE DISK DMERGE DVERIFY TC TL)
-Comandi di stampa diretti (LLIST LPRINT ELIST EPRINT).
I comandi ELIST EPRINT sono utilizzati su stampanti del tipo EITOW in unione all'interfaccia DATA BECKER.
-Software integrato con uscita diretta per stampanti del tipo Centronics comando (CLIST) senza l'uso di interfaccia.
-Routine di caricamento veloce (TURBOTAPE) per possessori del DATASETTE (registratore).
-Tutti i comandi d'aiuto del tipo AUTO-RENUMBER -OLD-HELP-DELETE-FIND-DUMP-TRACE direttamente disponibili anche da tastiera oltre al caricamento velocizzato dei programmi.
-Il comando RENUMBER (rinumerazione) è valido anche per istruzioni GOTO e GOSUB (indirizzo di salto emergente).
-Efficiente Monitor per linguaggio macchina per lo sviluppo dei programmi ASSEMBLER professionali.

STECKPLATZERWEITERUNG (MODUL PORT)

Permette di espandere l'Expansion Port per l'inserimento di diversi moduli di espansione. Esso viene chiamato anche modulo PORTEXPANDER.
Inoltre dà la possibilità di inserire più moduli o schede Eproms nello stesso tempo.L'innesto e il disinnesto degli stessi avviene attraverso singoli interruttori.
Si ha il programma desiderato presente stabilmente senza ricorrere al noto e fastidioso caricamento.
Versioni disponibili :
1- Scheda pronta all'inserimento di due moduli /scheda
2- Scheda pronta all'inserimento di tre moduli/scheda
3- Scheda pronta all'inserimento di quattro moduli/scheda
3a- Uguale al 3 sopra riportato + Interruttore di selezionamento
4- Scheda pronta all'inserimento di cinque moduli/scheda
4a- Uguale al 4 sopra rip. + Interructore di selezionamento.

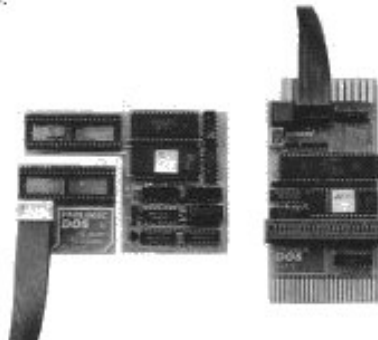
STECKPLATZERWEITERUNG (USERPORT)

Questa scheda.come la precedente, pur mantenendo gli stessi principi.serve per la porta opposta del C64 (User port) e permette l'inserimento di più unità nello stesso tempo attraverso l'Userport. Esse sono ad esempio : Schedarelais, Eprommer, Accoppiatore acustico, Modem ecc. Questo è praticamente possibile perchè la maggior parte degli apparecchi si accordano in analogo inserimento uno nell'altro.

MODULKER (CONTENITORE RIGIDO PER SCHEDE EPROMS)

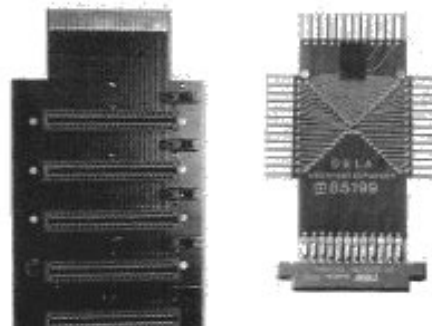
Custodia rigida in plastica adatta ad incorporare schede Eprom per l'inserimento nell'Expansion Port del C 64.

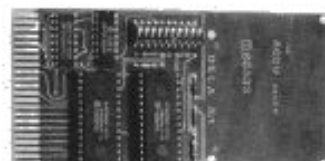
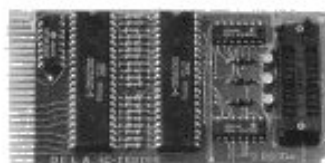
IC - TESTER

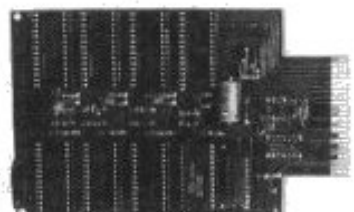
Il Tester IC è un apparecchio Test universale per quasi tutti i TTL-IC della serie 74-iger.
Questo apparecchio permette di individuare automaticamente un IC-Typ sottoponendolo a un Test di lunga durata.
-Nel caso di IC danneggiato si riceve la segnalazione corrispondente.
-Informa su tutti i tipi di IC - compatibili con quello richiesto.
-Informa sulle funzioni particolari di ogni IC.
Identifica la sigla originale di un IC.
Un aiuto certamente non superfluo per l'assistente elettronico.

SUPEREPROMKARTE 256 K

Questa scheda è in parte analoga alla precedente.
Offre una capacità di memorizzazione programma molto alta (256 K). Anche essa è corredata di una Eprom guida che permette di selezionare i programmi come da una Directory e attivarli immediatamente senza interferire,ne' occupare la RAM del calcolatore.
Inoltre è occupato uno speciale "Modul Generator" che permette anche ai non troppo esperti di occupare con programmi (richiesti) tutti i Bytes non utilizzati dalle varie Eproms programmate. E' interessantissimo il possibile uso di programmi particolarmente lunghi (per caricamento e immagazzinamento dati) quali : Gestioni,Calcolo, Word-processor,Data Base ecc.
Completa guida informativa e manuale d'uso.

MONITOR KABEL C 128 (cavo monitor)

Questo cavo predispone un normale TV o Monitor composito alla gestione del video su 40/ 80 colonne.
(Esclusivamente d'uso su Commodore 128 e Commodore 128 D).
Incorpora un innesto RGB con tasto incorporato per la scelta a video 40/80 colonne.
Converte i segnali AUDIO-VIDEO dal 5 POLI DIN su spina RGB, mantenendo il segnale AUDIO in uscita. In uso anche su 80 colonne. Grande resa, poca spesa.

EPROM MODUL GENERATOR (EMG)

Questo modulo analogamente a quello precedente, ma con più limitate prestazioni permette di trattare il programma da noi scelto e renderlo pronto ad essere immagazzinato nella memoria di una Eprom.
Di facile utilizzo permette anche l'inserimento nel programma di una Routine d'Autostart.
Tutte le altre funzioni sono imposte dal Menu.
Dettagliata guida all'uso.
Il modulo è contenuto in custodia rigida da inserirsi nella Expansion Port del C 64.

16 K RAM MODUL

La scheda Ram Modul 16 K simula una Scheda Eprom da 16 K Essa può venire immessa come Eprom 8K o 16K,o introdotta come sistema di funzionamento Kernal-Rom.
Permette all'utente di sviluppare su di essa un programma Eprom senza dover programmare però una Eprom.
I Ram possono venire memorizzati esattamente come normale memoria con un Monitor (linguaggio macchina).
Dopo il disinnesto della stessa, i dati non sono più disponibili. Tuttavia questa scheda permette l'inserimento di una batteria o accumulatore consentendo così di sperimentare la funzione dei programmi Eprom anche dopo il disinnesto della stessa (permettendo così un indice di memoria contenuta per alcuni mesi).
Essendo la scheda provvista di una Ram statica è possibile riprogrammare la stessa ogni volta che lo si desidera
Manuale d'istruzione.

LIGHTPEN (PENNA OTTICA)

Mezzo che apre nuove prospettive nel campo grafico.
-I dati (o i comandi) possono venire messi direttamente sul video senza l'uso del calcolatore.
-Collegamento alla Central-Port n. 1. Subitanea e pronta introduzione.
-Una nuova speciale MICRO introduzione rende possibile lavorare con estrema facilità in modo super preciso.
-Funzionamento in alta risoluzione grafica e adattamento universale Software (va con ogni programma per Lightpen attualmente in commercio).
Guida ai servizi e manuali informativi.

MODUL ZU LIGHTPEN (MODULO PER PENNA OTTICA)

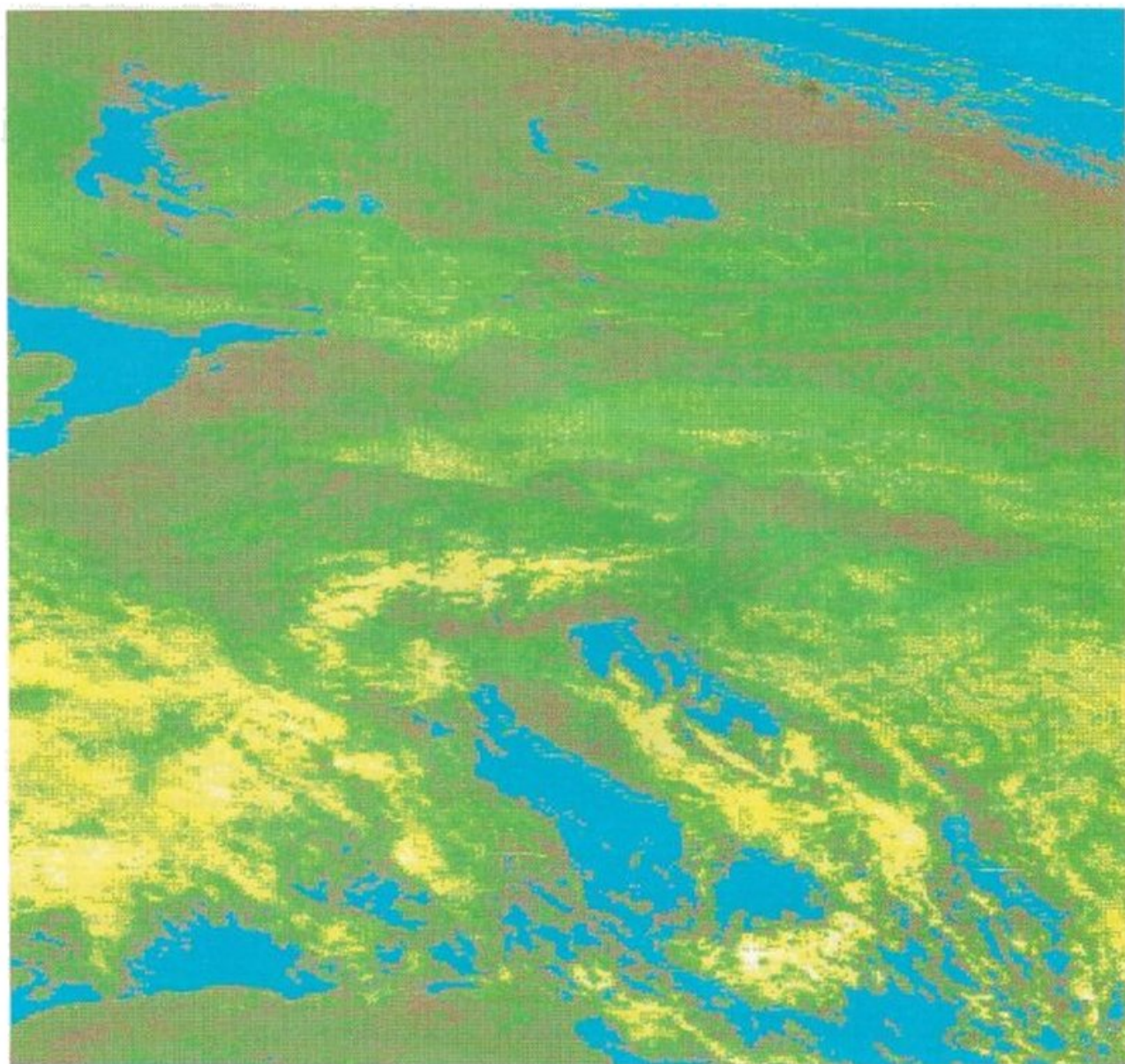
Modulo di pronto inserimento nel calcolatore (ModulPort) che permette una gestione totale della Lightpen sopra-riportata.Creazioni, memorizzazioni e caricamento di pagine grafiche. Adattamento (centratura) al video della penna. Inserimento Basic o linguaggio macchina delle pagine illustrate memorizzate.
Un complemento indispensabile.

IEEE 488 INTERFACE (IEC)

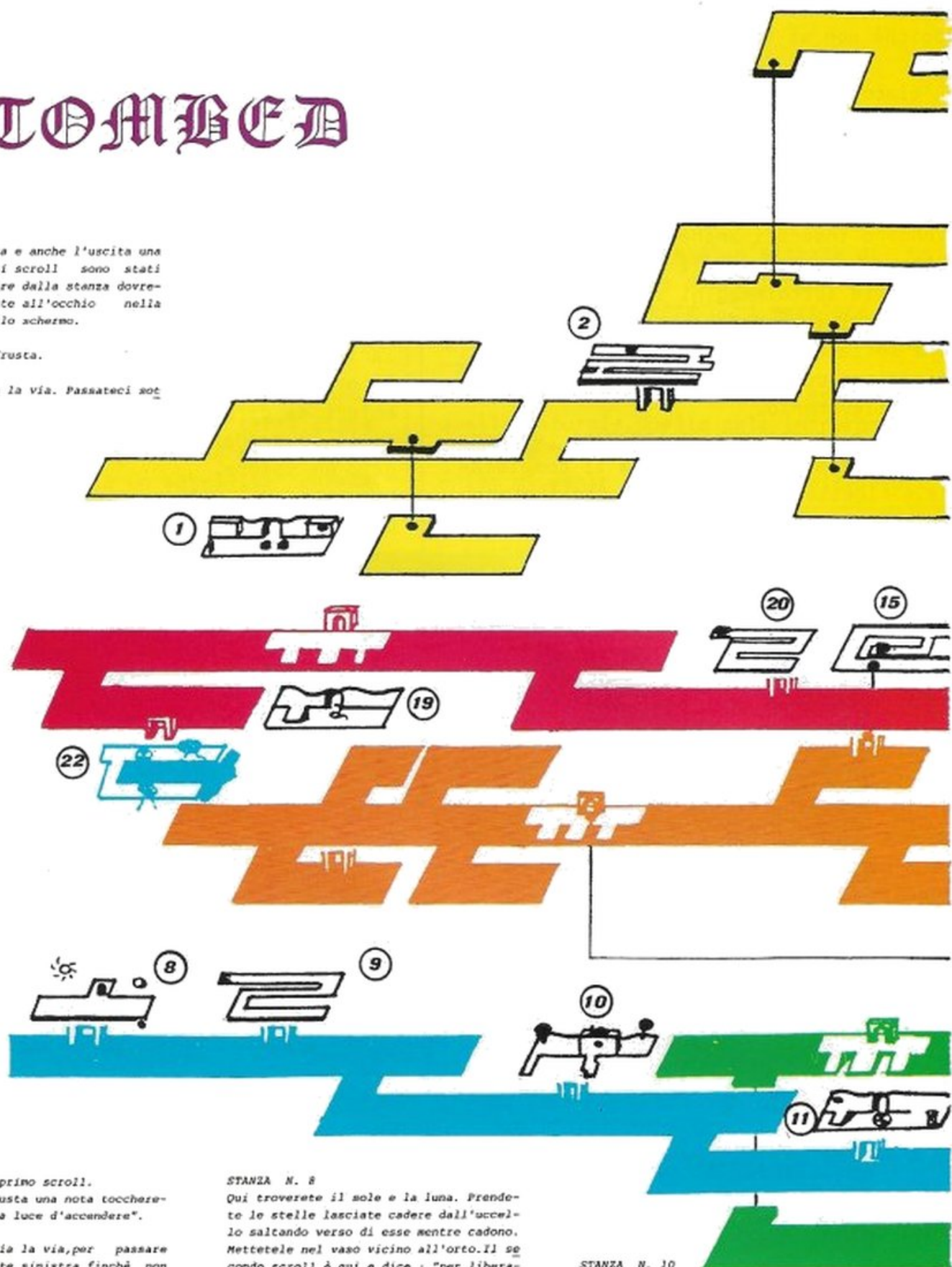
Sul vostro C64 funziona in modo veramente professionale.
-Trasmissione dei dati in piena velocità IEEE 488 . Attraverso il nuovo sistema di funzionamento (compatibile in tutto con il 64 originale) non necessita di spazio memoria. Ciò rende essa compatibile al 100% con tutti i programmi (anche programmi linguaggio macchina con Jump diretti al sistema di

di funzionamento originale).
Possono venire ugualmente utilizzati gli spazi (campi) di memoria da ($ 8000 $9FFF) così come per ($C000 - $CFFF).
Nuovo e potente DOS di funzione migliorato nella versione 5.1.
Bus seriale C64 così come V.24 restano utilizzabili senza ulteriore commutatore.
8 BIT (uscita punto di taglio parallelo centronics)integrata su User Port e regolabile.
Ampliamento dello spazio spina Modul Port (on board).
Manuale d'uso informativo.

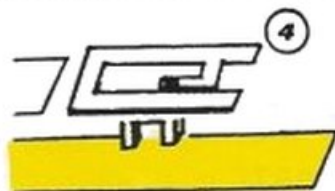
METEOSAT II

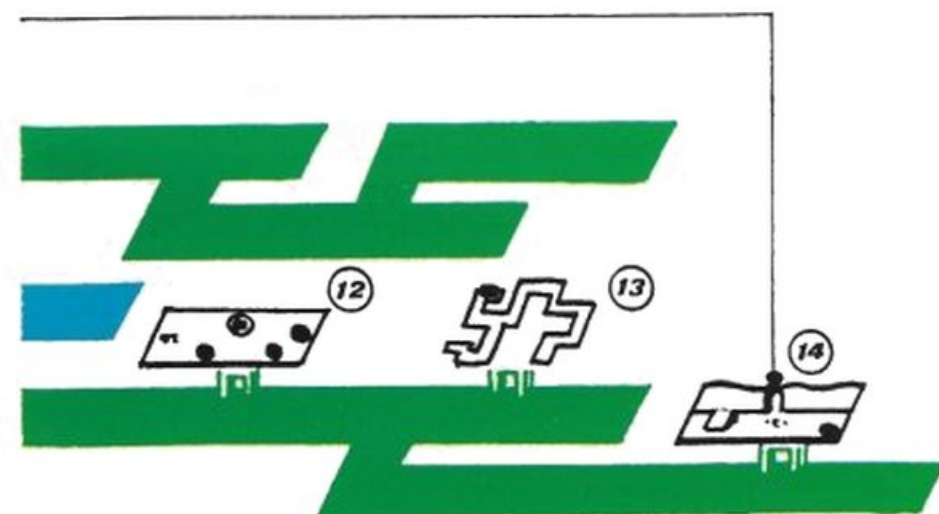
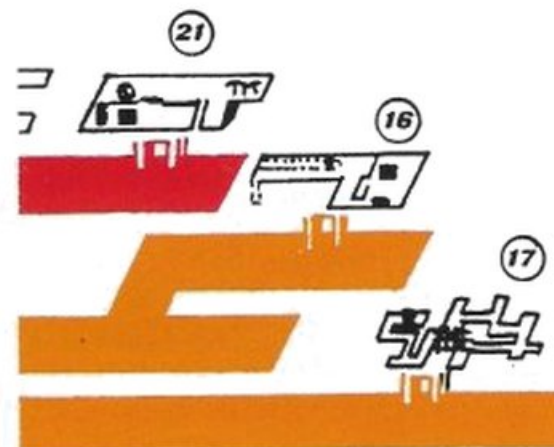
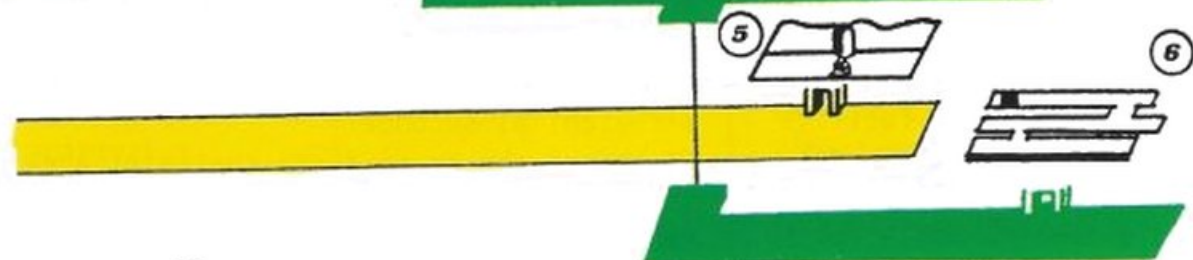
Per le persone interessate ai fenomeni meteorologici e alla loro previsione si presenta finalmente la possibilità di non dover fare più affidamento solo sul bollettino meteorologico televisivo.
Tutto ciò usando il vostro C 64 o Atari 520 ST +, con l'aggiunta di una modesta parte Hardware comprendente tra l'altro un'antenna ricevente.
Ora un po' di storia : allo scopo di poter ricevere immagini della terra vista dallo spazio, nel 1981 viene messo in orbita geostazionaria un satellite chiamato METEOSAT le cui immagini vengono raccolte ed elaborate dai vari centri allo scopo di poter conoscere le variazioni atmosferiche.
Il METEOSAT si trova a un'altezza di Km 36.000 direttamente sopra l'Equatore, da dove manda alla terra ogni mezz'ora immagini dell'Europa e della zona Mediterranea.
Le immagini trasmesse sono di tre tipi : quella naturale,quella agli infrarossi e quella a "vapore acqueo".
Prima di venir mostrate in televisione

le immagini ricevute vengono elaborate poichè non si tratta di immagini perfette.
L'elaborazione di quest'ultime consiste nell'evidenziazione delle terre emerse, questo per rendere possibile l'identificazione di una zona particolare anche in presenza di uno spesso strato di nubi.
Vengono inseriti anche dei punti di registro coordinati, utili per il montaggio di varie sottoimmagini in una più estesa Le immagini vengono anche corredate di una serie di dati utili alla loro identificazione comprendenti la data e l'ora del rilevamento.
Dopo l'elaborazione le immagini vengono rimandate al satellite e da lì completate,e rimesse a disposizione degli utenti Poichè gli orari di emissione da parte del satellite, dell'immagine definitiva sono fissi, se ne può richiedere la lista presso l'ESOC (European Space Operation Center).
La necessità di un'antenna speciale è dovuta al fatto che una normale antenna T.V. non è adatta alla ricezione di immagini METEOSAT.
L'antenna fornita è una Jagi di 3 metri di lunghezza atta alla ricezione di frequenza nell'ambito di 1694.5 MHZ.
Essa si compone complessivamente di 60 elementi che non richiedono particolari conoscenze tecniche per essere montati.
All'antenna dovrà essere collegato un convertitore che trasformi la frequenza di 1694.5 MHZ del segnale in arrivo,in una frequenza gestibile più facilmente , questo per avere la garanzia di un'alta immunità ai disturbi.
Al convertitore segue un tuner che rivela i segnali NF in segnali pronti per essere decodificati.
Ma poichè il nostro non è in grado di gestire segnali analogici dobbiamo inserire dei demodulatori opportuni per poterli trasformare in segnali digitali che vengono letti sulla porta parallela in ST.
Un piccolo altoparlante incorporato monitorizza il segnale d'ingresso e quindi , in base al livello sonoro del segnale e del rumore di fondo si potrà trovare l'orientamento migliore dell'antenna.
L'immagine ricevuta dal satellite ha una risoluzione di 800X800 pixel;poichè lo schermo del C64 ha una risoluzione di 320X200 pixel, la visualizzazione dell'immagine sarà parziale.
Comunque sarà possibile salvare su disco l'intera immagine (occuperà sul disco circa 300 Kbite di memoria) e visualizzarla poi settore per settore.
E' ora compito dell'utente stabilire i colori da dare all'immagine, a ognuna delle 16 gradazioni di grigio può essere dato un colore.
La scelta del colore potrà essere molto utile soprattutto per evidenziare al meglio le caratteristiche dell'immagine ricevuta.
Per immagini agli infrarossi, al contrario, vengono utilizzate solo diverse gradazioni dei colori rosso e giallo.
Le immagini così ottenute potranno anche essere ruotate, capovolte in entrambi i sensi e invertite.
E' interessante la possibilità di potere osservare e comparare attraverso una veloce sovrapposizione di più immagini, lo svolgersi di un fenomeno atmosferico in un certo periodo di tempo.
E' anche possibile l'output su stampante delle immagini elaborate.
Le dimensioni della stampa possono venire selezionate grazie ad un menù separato,che permette anche l'uso di stampanti come per esempio la Canon PJ -1080 A,per ottenere Hardcopy a colori.
Il target di questo programma può andare dal meteorologo dilettante fino al club di vela, ma certamente l'impianto è interessante soprattutto per piccoli aereoporti che desiderino avere una visione generale dei fenomeni meteorologici in corso, visto anche il prezzo d'acquisto relativamente basso che è di circa 3.500 marchi.

ENTOMBED

STANZA N. 1
Qui c'è la partenza e anche l'uscita una volta che tutti gli scroll sono stati raccolti. Per uscire dalla stanza dovrete saltare di fronte all'occhio nella parte sinistra dello schermo.
STANZA N. 2
Qui troverete la frusta.
STANZA N. 3
Un ragno sorveglia la via. Passateci sotto.

STANZA N. 4
Qui troverete il primo scroll.
Dice : "con la frusta una nota toccherete,e troverete una luce d'accendere".
STANZA N. 5
Una testa sorveglia la via,per passare frustatene la parte sinistra finchè non si sposterà.
STANZA N. 6
Qui troverete l'idolo.
STANZA N. 7
Una statua sorveglia la via. Non potrete passare fino a quando non avrete l'idolo

STANZA N. 8
Qui troverete il sole e la luna. Prendete le stelle lasciate cadere dall'uccello saltando verso di esse mentre cadono. Mettetele nel vaso vicino all'orto.Il secondo scroll è qui e dice : "per liberare la mummia dalla sua maledizione trovate il nodo di Iside.
STANZA N. 9
Trovate lo scroll n. 3. Dice : "passerete la stanza delle vasche se in ognuna nel giusto ordine starete.

STANZA N. 10
I fantasmi vi feriranno a meno che non abbiate il cesto di frutta.Il libro del morto è qui.
STANZA N. 11
Un macigno blocca la via. Per smuoverlo saltate dopo l'occhio.

STANZA N. 12
Qui potrete trovare la torcia. Frustate gli scarabei in quest'ordine :giallo,blu grigio,verde,bianco.

STANZA N. 13
La prima stanza buia. La torcia può aiutare. Troverete lo scroll n.5 che dice : "muovete i vasi e troverete la statua".

STANZA N. 14
Le tre vasche di lava sorvegliano la via La bianca vi renderà invisibili,la gialla vi renderà visibili e la rossa vi ferirà se non la userete correttamente.Entrateci in quest'ordine : gialla,bianca, rossa,gialla,bianca. Ora siete liberi di passare.

STANZA N. 15
Un'altra stanza buia.Contiene lo scroll n.6 : "c'è una stanza dove non potrete entrare fino a quando non avrete tutti gli scroll".

STANZA N. 16
Il nodo di Iside é qui. Fate cadere i 2 vasi dai sostegni.

STANZA N. 17
Trovate lo scroll. Dice : "Il cobra sorveglia la via,ma temerà un libro che é morto". In questa stanza diventerete invisibili. Attenti all'aria. Andate alla stanza n.18

STANZA N. 18
Qui c'è un cesto di frutta.La mummia non vi lascerà passare finchè non avrete la cesta e il nodo di Iside.

STANZA N. 19
Un cobra sorveglia la via a meno che non abbiate il libro dei morti.

STANZA N. 20
L'ultima stanza buia. Lo scroll n.7 dice : "Osiride non vi farà passare se non avrete lo scroll di Thoth".

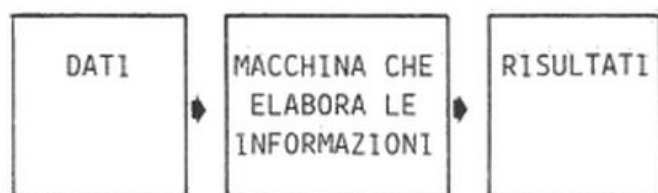
STANZA N. 21
Qui troverete molte vite extra.Siate attenti e veloci. Buttate il masso sulla piattaforma verde. Aprite il cofano e buttate il masso giú dalla piattaforma verde. Attenti al coccodrillo verde.

STANZA N. 22
Questa è la stanza proibita fino a quando non avrete trovato tutti gli scroll. Spingete tre massi nell'acqua per affondare la barca che contiene lo scroll di Thoth. Attenti alle macchie incendiarie. Tornate alla stanza n. 1 dove troverete l'uscita.

PROGRAMMATION GUIDE

II PARTE

Il BASIC è un linguaggio di programmazione ad alto livello.
E' un linguaggio interattivo e interpretato, cioè ogni istruzione è tradotta in linguaggio macchina ed eseguita appena riconosciuta come corretta.
Se ci sono errori, questi sono subito rilevati in maniera tale da poterli correggere; appunto per ciò il BASIC è un linguaggio facile da apprendere e utilizzare.
Il suo carattere interattivo facilita l'accesso all'elaboratore,senza sia necessaria una specifica e attenta conoscenza dell'attività interna della macchina.
Si può tuttavia notare, che questo linguaggio è ugualmente usato da professionisti e programmatori i quali vogliono verificare rapidamente l'esattezza dei loro calcoli e algoritmi.
Lo scopo della programmazione è permettere di specificare a una macchina un certo lavoro da svolgere in maniera automatica .
Per ottenere tale lavoro bisogna generalmente fornire alla macchina i valori di certi parametri, i quali prendono il nome di DATI.
Successivamente la macchina effettuerà su questi dati un certo numero di operazioni,seguendo uno schema di funzionamento e priorità precisato di volta in volta; questo schema di funzionamento prende il nome di PROGRAMMA.
Infine la macchina fornisce un certo numero di risultati, i quali rappresentano l'interesse specifico per l'uomo.
Così schematicamente si ha :

DATI	➧	MACCHINA CHE ELABORA LE INFORMAZIONI	➧	RISULTATI

In questo schema l' uomo interviene solamente per alimentare, attraverso la macchina, il programma con i dati e raccogliere i risultati.
La potenza degli elaboratori sta nel fatto che essi possono eseguire lunghe sequenze di istruzioni elementari in un tempo decisamente breve, così se il ciclo base di funzionamento dell'unità centrale è dell'ordine di un microsecondo , si potrà eseguire fino a un milione di istruzioni al secondo.
E' chiaro che se si fosse costretti a esplicitare un milione di istruzioni differenti per tenere occupato l'elaboratore per un secondo, il vantaggio non sarebbe stato compensato dal tempo passato per effettuare questo fastidioso lavoro.
La programmazione consiste precisamente nel trovare metodi iterativi,i quali permettono di risolvere alcuni ben determinati problemi,specificando un limitato numero di istruzioni, le quali saranno ripetute automaticamente molte centinaia o addirittura migliaia di volte dalla macchina.
Un programma è un seguito di frasi scritte in un linguaggio definito da un alfabeto e un insieme di regole di formazione delle frasi in quel linguaggio.
Le regole costituiscono la sintassi o la grammatica del linguaggio.
Prima di scrivere un programma, è necessario studiare il problema da risolvere e trovare un algoritmo, il quale permetta di definire in modo preciso la risoluzione del programma.
E' importante ricordare che lo stesso problema può essere risolto da più algoritmi, i quali sono un insieme di istruzioni che operano su dei dati, per arrivare in un tempo finito a uno o più risultati risolventi il problema.
Quindi l'algoritmo risolvente di un pro-

blema può essere svolto dall'ingegno umano; la macchina in questo caso è indispensabile solo per la sua elevata velocità raggiunta nell'esecuzione delle istruzioni.
Si ricorda che la fine di una riga verrà indicata d'ora in poi con la notazione (CR),la quale viene assolta sul CBM64 e C128 dalla pressione del tasto alla destra della tastiera che reca impressa la scritta RETURN.
Provate ora ad accendere il vostro computer e assaporate il piacere di usarlo come una calcolatrice.
Dopo l'apparizione del cursore lampeggiante digitate la seguente sequenza di caratteri :

```
PRINT 9 + 4    (CR)
```

Appena premuto il tasto RETURN,sul video apparirà il numero 13.
La sequenza PRINT è la parola chiave o istruzione che affrontate : essa in una banale traduzione italiana significa STAMPA, e nella fattispecie provvederà a stampare sullo schermo il risultato dell'operazione di somma richiesto.
Sul video è infatti apparso il risultato dell'addizione tra le cifre 9 e 4,il quale è appunto 13.
Allo stesso modo provate a eseguire una sottrazione con gli stessi numeri, digitando :

```
PRINT 9 - 4    (CR)
```

La macchina risponderà con la visualizzazione sul video del risultato dell'operazione.
Nella stessa maniera si possono eseguire tutte le operazioni scientifiche disponibili su una normale calcolatrice,comprese quelle trigonometriche e logaritmiche
Tralasciamo,per ora, di parlare delle speciali istruzioni che effettuano queste complesse operazioni,riservandoci la loro trattazione in seguito.
Sino ad ora,il linguaggio non offre particolari vantaggi rispetto a una calcolatrice tascabile.
Bisogna dire,a questo punto,che è possibile far stampare una parola : in effetti , quando per mezzo dello schermo si legge un risultato senza nessuna altra indicazione, non si può sapere a cosa corrisponda effettivamente.
Potete quindi far stampare alla macchina un messaggio, il quale in campo informatico prende il nome di stringa di caratteri o semplicemente stringa.
Una stringa,come già detto nella scorsa puntata, è una serie di caratteri alfanumerici battuti attraverso la tastiera e delimitati da caratteri speciali indicanti l'inizio e la fine della serie stessa
I caratteri utilizzati sono le virgolette, che si otterranno battendo il tasto 2 mantenendo premuto il tasto che reca la scritta SHIFT,utilizzato per ottenere le seconde funzioni.
Si può chiedere alla macchina di stampare la scritta COMMODORE TIME digitando :

```
PRINT "COMMODORE TIME"  (CR)
```

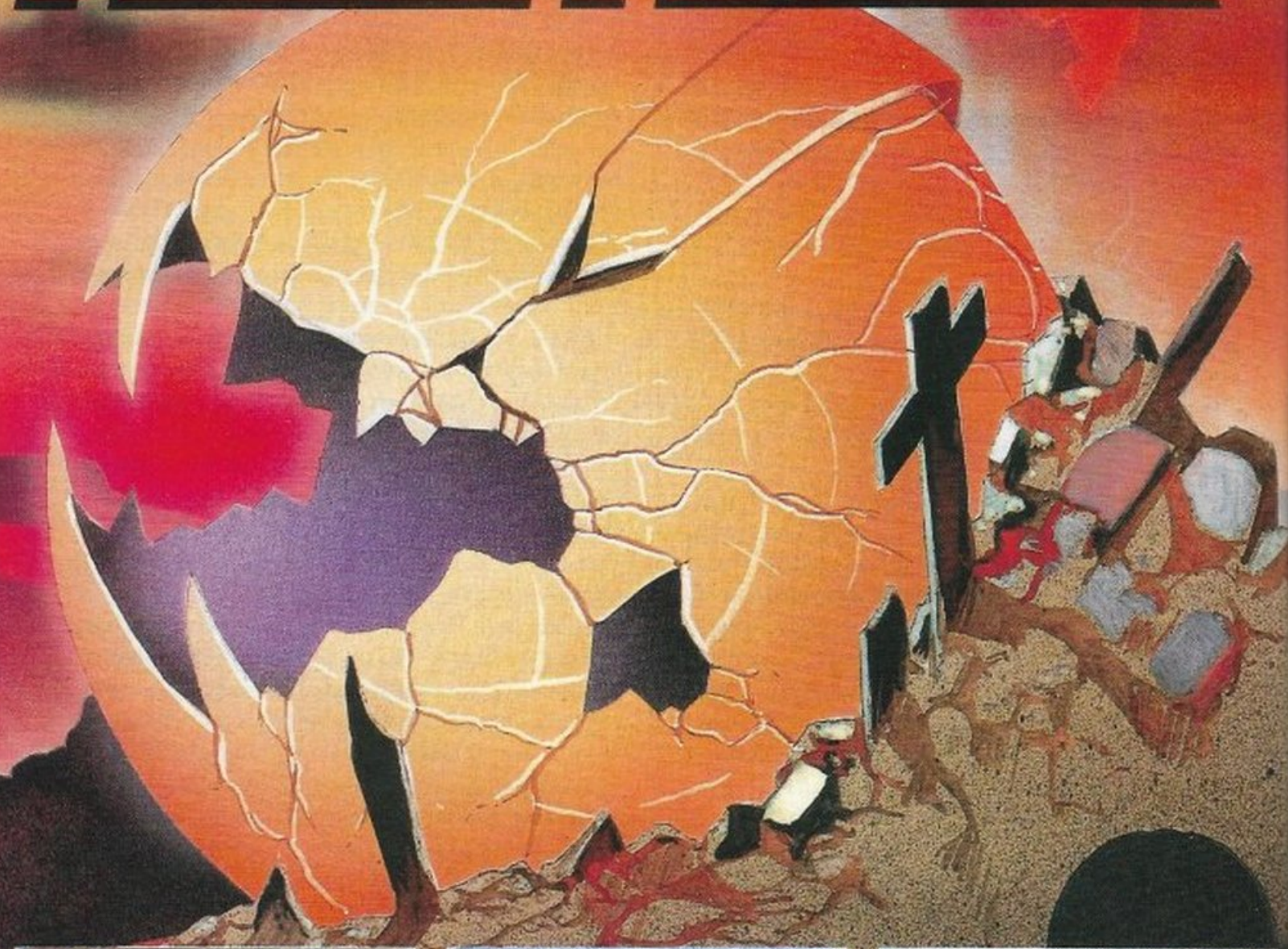
Per effetto otterremo sul video la stringa desiderata.
Ma,cosa più interessante, si possono combinare assieme testo e calcoli,separandoli sintatticamente con la virgola : per cui digitando :

```
PRINT "La somma di 9 + 4 è uguale a" , 9
+ 4  (CR)
```

si potrà leggere sul video dopo la pressione del tasto RETURN il messaggio :

```
La somma di 9 + 4 è uguale a 13
```

Per ora ci fermiamo a questi esempi di uso del BASIC come linguaggio utile al calcolo diretto, ricordando però che la sua potenza deriva dalla possibilità di scrivere una intera serie di istruzioni costituenti un programma, di cui ci occuperemo nella prossima puntata.

TIME TRAX

COMMODORE 64

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno , **COMMODORE TIME** ti riserva una sorpresa : abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) alla : **DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L** dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tua tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai sceglierti un game che ti verrà inviato gratuitamente senza nessuna spesa, potrai così assicurarti abbonandoti :

12 SUPERGAMES :UNO AL MESE
5% Sconto per un anno su hardware
12 Pacchetti informativi Hard. & Soft.

AFFRETTATI CONVIENE !!

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME.....................................
VIA e NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO.................

TESTO MAX 25 PAROLE................................
....
....
....

DATA..............
NOTE...
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ _(barrare la casella informativa)-

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ______________________________
Via e numero ______________________________
Cap Provincia e Città______________________________
N° telefono Età ______________________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data------------------ firma--------------------
se minorenne di un genitore ____________________

socio: sì ☐
no ☐ (barrare la casella informativa)
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME-----------------------------------
via e numero-------------------------------------
cap e città------------------(provincia)-------
n° telefono-----------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
\- -
\- -
\- -
\- -

DATA--------- firma---------------
firma del genitore se minorenne-----------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

ABBONAMENTI

ACQUISTI

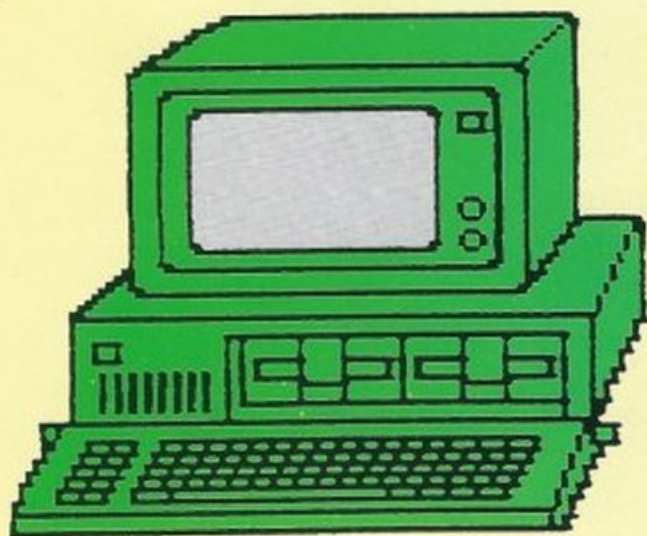
ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

ABBONATEVI

A

- PREZZO DELLA RIVISTA BLOCCATO PER UN ANNO INTERO

- TESSERA DI ASSOCIAZIONE ALLA DOMUS HARDWARE & SOFTWARE CHE DA' DIRITTO AD UNO SCONTO DEL 5% SU ACQUISTI DI MATERIALE HARDWARE

- 12 PACCHETTI INFORMATIVI SULLE ULTIME NOVITA' HARDWARE & SOFTWARE

- 12 SUPERGAMES :UNO AL MESE